

NETTEMENT
MIEUX
3 DISQUETTES
EN 1

TILT



Lemmings 2 Tribes

EPILEPSIE !
VIEUX CRABES
CONTRE JEUX
VIDEO,
C'EST LA GUERRE !

QUE VAUT
LA 3DO
FACE AUX PC,
AMIGA ET ST ?

3DO



LEMMINGS 2

sur AMIGA (1 Mo)

NICKY BOOM sur ST
LOCOMOTION sur PC



REPORTEZ-VOUS A LA PAGE 154

IMAGES
CHOC

EPIC II dans
MICRO KID'S

AMIGA 1200:
PUISSANT ET ...
COMPATIBLE !



L.2207 - 112 - 32.00 F



"UN JEU DIGNE D'UN DESSIN"



LEE EST UN SOMNAMBULE QUI PROFITE DE LA NUIT POUR FAIRE DES EXCURSIONS.

En plein sommeil, LEE court des dangers qu'il ignore. Il se précipite vers la fenêtre, marche sur le toit..... Heureusement son fidèle chien RALPH veille sur son maître et tente par tous les moyens d'éviter le pire. Vous dirigez RALPH à travers 6 niveaux remplis de pièges terrifiants. Ne pouvant pas réveiller son maître, RALPH devra le protéger en le poussant dans la bonne direction, en lui donnant des coups de pattes, en créant des ponts avec ses bras...SLEEPWALKER va devenir une référence des jeux d'action réflexion sur micro. Il propose un scrolling parallax sur 8 niveaux, 32 couleurs sur Amiga, et 256 couleurs sur PC et 3,6 Megabytes de graphismes et d'animations.

ATARI STE
CBM AMIGA
IBM PC



ANIME SUR VOS MICROS!!

* LE MAGAZINE JOYSTICK A DIT:

"OCEAN nous a concocté une animation quasi-parfaite"



"UN JEU GENIAL!!!!"

ocean[®]



Edito

Vous l'aurez compris, l'événement majeur de ce début d'année, c'est l'annonce de la 3DO. Tout à la fois micro, CD-I et console, cette nouvelle machine, peut-être devrais-je même dire cette nouvelle norme, fait déjà rêver tous les joueurs, tous les programmeurs et tous les éditeurs de la planète. Certes, nous n'avons vu qu'un prototype et il faudra probablement attendre 1994 avant de voir débarquer la 3DO dans nos contrées. Mais comment rester de marbre devant l'enthousiasme général ?

Vous pouvez donc compter sur nous pour vous informer pas à pas des progrès de cette merveilleuse machine qui marque une évolution très nette de notre univers. Tilt aussi évolue et, dès le mois prochain, passe à la vitesse supérieure pour devenir LA référence des magazines de jeux sur micro. Un Tilt « new look », plus grand, plus beau avec plus de previews, plus de tests, plus d'infos et plus de photos, sans oublier les disquettes mensuelles. Bref, un gros plus pour tous les fans de jeux micro que vous êtes. Vous n'allez pas en croire vos yeux ! D'ailleurs, je vous laisse, j'ai un magazine sur le feu.

Dogue de Mauve

Sommaire

AVANT-PREMIERES

6

IMAGES-CHOC :

EPIC II DANS MICRO KID'S

8



Préparez vous à un choc en découvrant Epic II, encore appelé Odyssey I 3D fabuleuse, graphismes soignés et animation hyper-rapide, un futur hit à découvrir dans Micro Kid's, le 7 mars.

STARFIGHTER ACE 15

LA 3D EN RELIEF CREVE L'ECRAN !



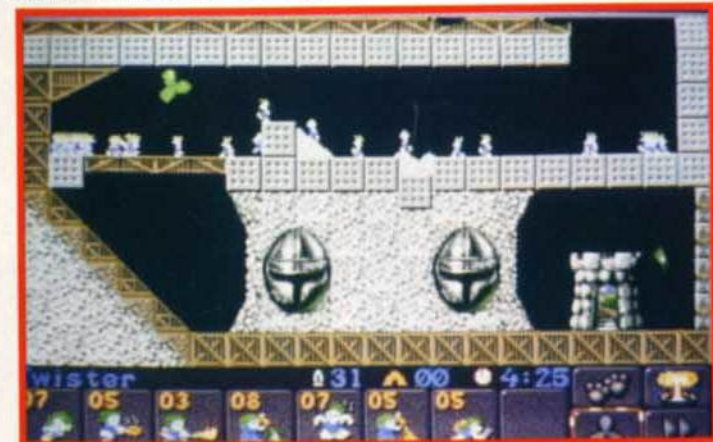
Starfighter Ace est le premier jeu en 3D relief et surfaces pleines. Un jeu d'action sur PC qui en met pleine la vue !

BODY BLOWS 18

LE SUCCESSEUR DE STREET FIGHTER II

LA 3DO**46**

Console, micro ou CD-I ? La 3DO est tout à la fois. Voilà la machine événement de l'année. Tilt fait le point sur ses capacités.

AMIGA 1200 **54****PUISSANT ET... COMPATIBLE****VIEUX CRABES
CONTRE JEUX VIDEO** **52****C'EST LA GUERRE !****JEUX D'ARCADE** **56****BIENTOT SUR MICRO****HITS** **74****LEMMINGS 2** **74****EN TEST !****ET SLEEPWALKER, LIONHEART
ET BATTLECHESS 4000.**

Lemmings 2, la suite tant attendue fait honneur à son grand frère. Le plaisir de jeu est toujours là !

NETTEMENT MIEUX !
3 DISQUETTES EN 1 !
LEMMINGS 2 SUR AMIGA (1MO)
NICKY BOOM SUR ST
LOCOMOTION SUR PC

SOS AVENTURES**92****SPACE QUEST V** **92****LE JEU D'AVENTURE DU MOIS****RINGWORLD, INDY IV SUR MAC, ERIC THE UNREADY,
SHADOW OF THE COMET, BATMAN RETURNS...**

Les amateurs de science-fiction se plongeront avec délectation dans Space Quest V, le dernier volet des aventures de Roger Wilco.

MESSAGE IN A BOTTLE **116****QUEST FOR GLORY III** **116****LA SOLUTION COMPLETE****REX NEBULAR (p.128) ET BIEN D'AUTRES JEUX...****FORUM** **132****PETITES ANNONCES** **138****INDEX** **152****DISQUETTE TILT** **154****Code des prix de Tilt**

A = jusqu'à 99F	F = 500 à 599F
B = 100 à 199F	G = 600 à 999F
C = 200 à 299F	H = 1 000 à 1 499F
D = 300 à 399F	I = 1 500 à 1 999F
E = 400 à 499F	J = 2 000 à 3 000F



Edito

MANIAC MANSION II DAY OF THE TENTACLE

Décidément c'est le mois des suites ! Partez avec nous à la découverte d'*Epic 2*, *Captive 2*, *Chuck Rock 2*, *Prehistorik 2* et *Maniac Mansion 2*. Ne manquez pas non plus *Starfighter Ace*, le premier jeu en relief utilisant la 3D surfaces pleines ou encore *Evidence*, un rival possible d'*Alone in the Dark*. Pour ceux qui aiment l'action, un rival de *Street Fighter II* fait son apparition : *Body Blows* de Team 17 (les auteurs d'*Alien Breed*). Pas mal non plus dans le genre : *Hired Guns* qui permettra à quatre joueurs de jouer sur le même *Amiga*. Les rôlistes, quant à eux, s'intéresseront à *Blade of Destiny*, un méga jeu de rôles. Sans oublier *El Fish*, *TFX Inferno*, *Battletoads* et bien d'autres...

Eva Hoogh

Cinq années après la parution de *Maniac Mansion*, LucasArts s'apprête à lui donner une suite. Après un premier volet bourré d'humour, nous avons tous hâte de voir ce qu'il est advenu du sinistre Docteur Fred.



Les graphismes de *Day of the Tentacle* sont très différents de ceux des précédents jeux de LucasArts - *Indy*, *Monkey Island*... En fait, l'ambiance délirante fait penser aux BD ou aux dessins animés humoristiques américains.

Le scientifique et néanmoins fou D' Fred s'est passionné pour la technologie génétique. Après un séjour involontaire et prolongé dans une maison d'aliénés, il se met à créer une race nouvelle de monstres animés de tentacules. Mais très vite, ces êtres intelligents échappent à tout contrôle et entreprennent de capturer toute l'énergie de la Terre afin d'en devenir les maîtres incontestés. Le sort des Humains n'est guère enviable : ils risquent d'être rapidement réduits à l'état d'esclaves troglodytes ! Pour empêcher la catastrophe et en finir avec ces monstres,

trois jeunes héros, Hoagie, Bernard et Laverne, se lancent dans l'aventure. Pour cela, ils voyageront dans le temps.

Dirigez un trio intrépide, parti en guerre contre des tentacules vivants qui convoitent la Terre.

Le jeune trio américain embarque donc pour une aventure graphique animée qui reprend l'esprit et l'humour éclatants de la première partie. S'y ajoute le système éprouvé de SCUMM, qui était déjà présent dans *Monkey Island II* et *Indy IV*.

Day of the Tentacle sortira en VGA, avec un style graphique humoristique très BD. Les textes et les différentes options colleront bien évidemment à





Soyez prêts à faire les rencontres les plus délirantes qu'un jeu d'aventure vous ait jamais proposées. Attention, certaines énigmes seront assez corsées.

cette ambiance folle aux perspectives complètement ahurissantes. Attendez-vous à un sacré délire ! Au chapitre des points importants, on pourra changer de personnage à tout instant, et le système SCUMM sera soutenu

par l'ambiance sonore d'IMUSE, le générateur de musiques qui faisait un malheur dans *Monkey Island 2*. La musique de chaque milieu évoluera de manière subtile et constante selon la situation et les actions du moment.



Il y a des endroits plus agréables pour stationner, non ? Toutefois ça n'a pas l'air de beaucoup gêner les trois aventuriers de *Day of the Tentacle* qui ont garé ici leur véhicule, la machine à remonter le temps.



Vos personnages vont se retrouver coincés dans les situations les plus incongrues. Il ne faudra pas hésiter à jouer les pères Noël pour visiter les moindres recoins de cette maison.

Doté de graphismes façon BD et écrit par les auteurs de *Monkey Island*, *Day of the Tentacle* est un titre très prometteur.

Les héros du jeu, un groupe de trois adolescents, seront amenés à accomplir toutes sortes d'actions délirantes pour venir à bout des tentacules intelligents qui menacent d'envahir la Terre. Ici, l'un d'entre eux a été projeté dans le passé et rencontre Benjamin Franklin.

Tim Delacruz et Dave Grossman, qui ont déjà pondu quelques-uns des meilleurs dialogues des *Monkey Island*, -attention, il y a un singe à deux têtes derrière vous- nous ont promis un scénario aussi travaillé que drôle. Espérons donc que *Day of the Tentacle* sera en mesure de nous apporter autant de plaisir que les folles aventures des pirates sournois de *Monkey Island*. Et, avec toutes ces histoires de voyage dans le temps, qui sait si, un jour, le jeune Guybrush ne fera pas connaissance avec Hoagie, Bernard et Laverne...

Eva Hoogh

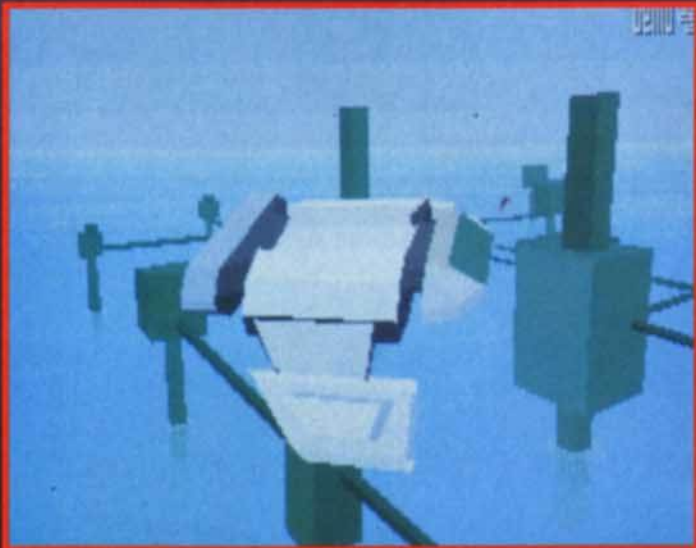
Prévu pour
juin sur PC et
sur Amiga 1200.
Les versions ST
et Amiga sont
en projet.

Si vous ratez ce tir-là, ce n'est même plus la peine de revenir à la base. Votre réputation de héros infailible, digne successeur du « sauveur » d'Epic, sera instantanément réduite à néant.



Epic II : Odyssey

Elu Tilt d'or Micro par les spectateurs de Micro Kid's, Epic a été l'un des jeux marquants de l'année 92. Aujourd'hui, les talentueux programmeurs de D.I.D développent Odyssey, une suite qui pourrait bien renvoyer Epic au placard. Autre surprise, et de taille : le jeu est développé sur PC mais aussi sur Amiga 1200 !



Les concepteurs de D.I.D (Digital Image Design) figurent sans doute parmi les auteurs les plus célèbres du moment. Avec un palmarès de hits comme *F-29 Retaliator*, *Robocop 3* ou encore *Epic*, l'équipe a su gagner les faveurs du public. Après les succès de leurs précédents jeux, ils sont bien décidés à aller encore plus loin. C'est pourquoi ils annoncent aujourd'hui l'arrivée d'*Odyssey*, la suite d'*Epic*,

Comme dans *Epic*, vous aurez accès à une multitude de vues (cockpit, extérieur, caméra-missile), le tout avec une 3D bien plus détaillée que celle du premier épisode.

ainsi que *TFX Inferno*, un simulateur de vol. *Odyssey* démarre cent ans après l'exode de la race humaine racontée dans *Epic*. Persuadés que les Rexxons ont péri dans l'explosion de la Super Nova, les Hommes, installés dans le système Ulysse, commencent à poser les bases d'une nouvelle et paisible civilisation. Durant la période difficile qui a suivi l'exode, de nombreuses connaissances scientifiques et technologiques se sont perdues.

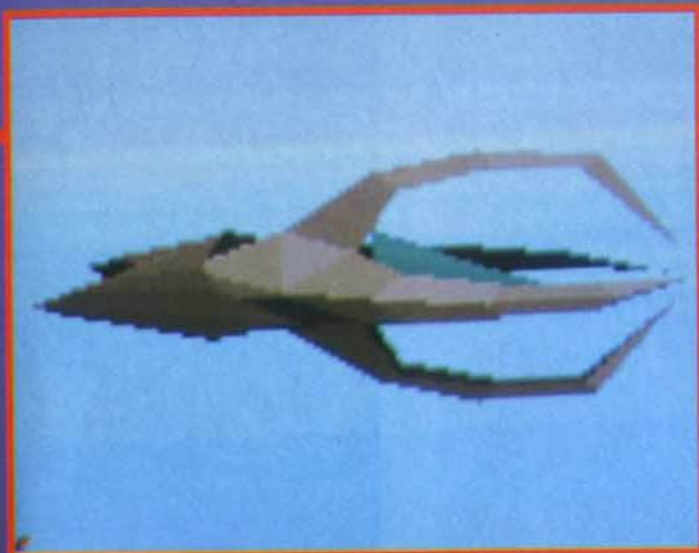
Le joueur incarne le meilleur pilote des forces terriennes, un descendant génétiquement modifié du célèbre héros qui pilota le chasseur *Epic*, il y a un siècle. Et c'est à lui que revient l'honneur d'essayer le nouvel *Epic*, développé en secret dans une station spatiale de recherche. C'est à ce moment que l'aventure débute, à mi-chemin entre *Elite* et *Wing Commander*. Le joueur va devoir faire face, c'était à craindre, à un ennemi inconnu d'une force incommensurable, et porter sur les épaules le poids du sort de l'Humanité.



SEQUI



Les décors d'*Odyssey* sont plus variés que ceux du premier *Epic*. Ici, vous vous glissez entre les piliers d'une cité lacustre à la recherche d'un ennemi.



Pour ce nouvel épisode, les graphistes 3D (ils sont cinq et travaillent sur des PC reliés en réseau d'une capacité de plusieurs gigas) ne se sont pas contentés de copier les vaisseaux de Star Wars ou de Galactica. Ils ont créé des engins originaux dont la seule forme fait déjà frissonner.

Un challenge exceptionnel, certes, mais qui ne saurait faire peur au joueur que vous êtes ! A l'écoute des critiques faites à *Epic* - linéarité, durée de vie trop réduite -, D.I.D a radicalement modifié la structure du jeu pour *Odyssey*.

D.I.D a tenu compte des reproches faits à *Epic*.

Plutôt que de devoir s'enfiler une suite de missions routinières, le joueur va décider



librement de ses actes et choisir quand et où affronter ses adversaires. Comme le dit Martin Kenwright, l'un des auteurs :

- Ce qu'il y a de vraiment bien dans *Odyssey*, c'est que le jeu offre une vraie dimension stratégique. -

Techniquement, on peut s'attendre à un jeu « béton ». Les programmeurs de D.I.D sont passés maîtres en matière de 3D. Et, contrairement à *Epic*, les graphismes intermédiaires n'ont pas été oubliés : la plupart

d'entre eux sont modélisés à l'aide de logiciels de 3D et de raytracing, ce qui ajoute du cachet au jeu.

La 3D face pleine semble plus détaillée encore que dans le premier volet (il y a même des reflets dans l'eau !) et les différents vaisseaux sont aussi beaux qu'originaux.

Il est encore trop tôt pour dire si *Odyssey* sera ou non un grand jeu mais il y a fort à parier qu'il fera beaucoup parler de lui d'ici sa sortie prévue pour juin.

NCE : UNE ODYSSEE VRAIMENT EPIQUE



Le voilà qui se découpe à l'horizon. Votre chasseur zigzague tranquillement au milieu des bâtiments avant de se précipiter sur l'adversaire.



Attention, il vous a repéré ! Et il fonce sur vous toutes griffes dehors. Il semble préférable de prendre de l'altitude pour éviter les collisions lors du combat.



Après un rapide coup d'œil sur votre tableau de bord vous opérez une manœuvre d'esquive qui vous place derrière le chasseur adverse.



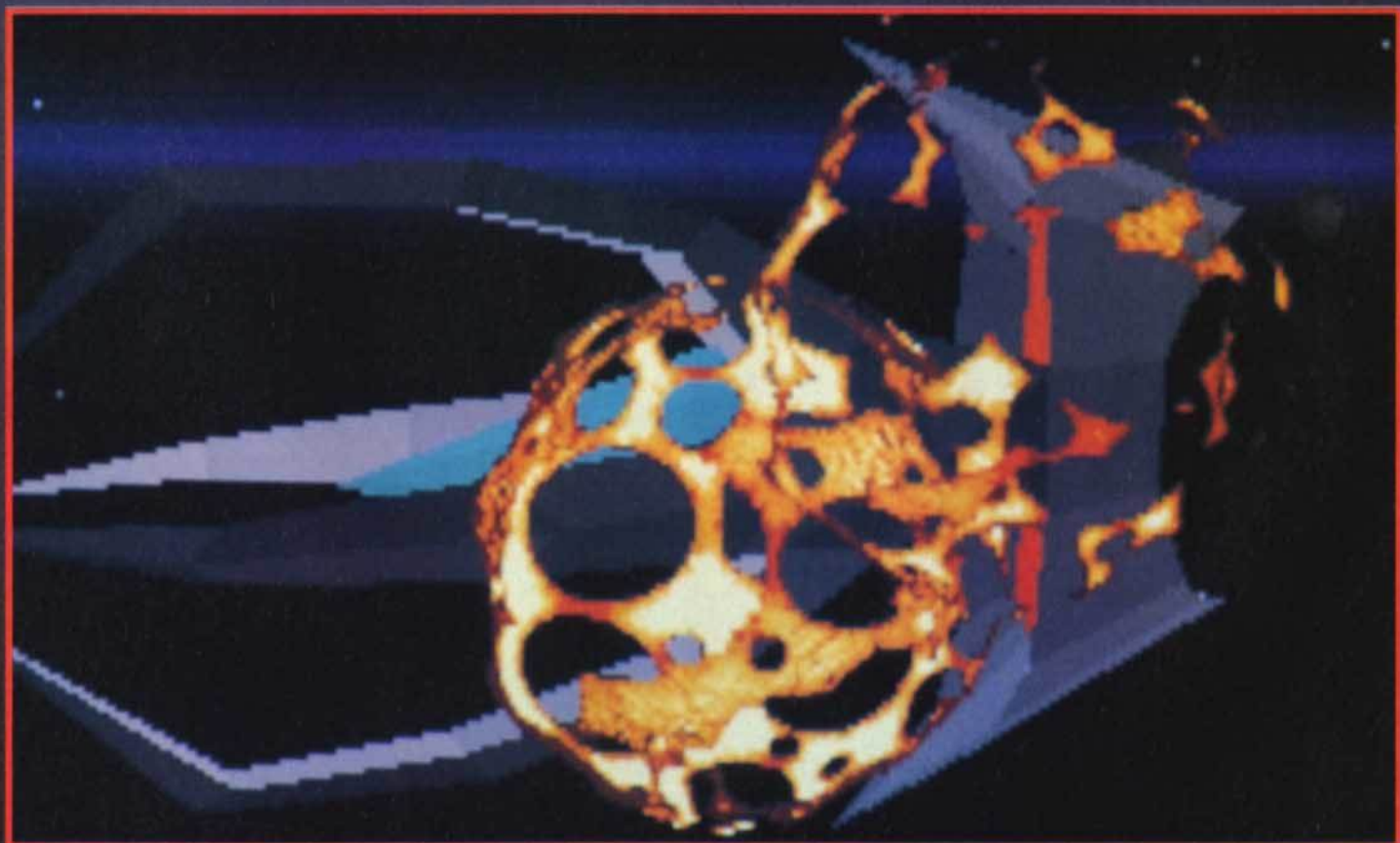
Vous enclenchez le système de visée et vous lancez une torpille à photons dans sa direction... Damned, raté ! Et oui, vous n'êtes pas le seul à bien piloter !



Malgré la ressemblance frappante, il ne s'agit pas de Morgan mais du pilote modélisé pour Odyssey. En utilisant de puissants logiciels de synthèse et de raytracing, les programmeurs de D.I.D ont obtenu de superbes images.



Même en plein cœur de la bataille, il n'est pas inutile de jeter régulièrement un œil au tableau de bord. Ici, un visage se découpe, annonçant un message urgent que vous feriez peut-être mieux d'écouter avant de commencer à tirer.



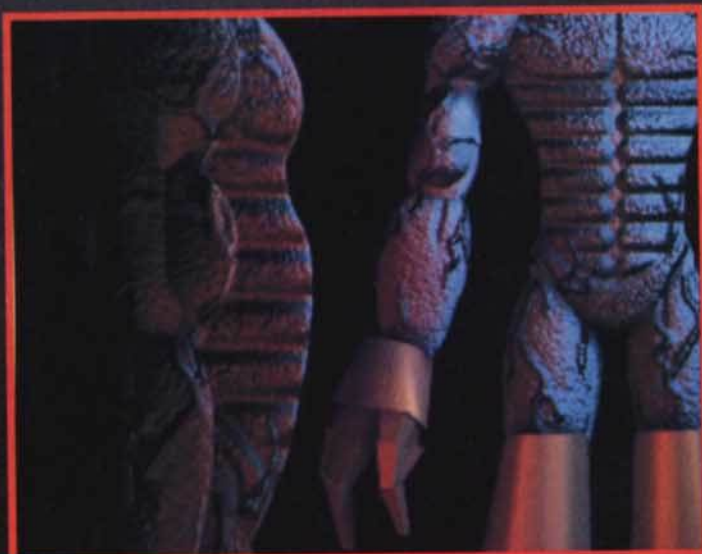
Et pan, dans les dents ! Franchement, c'est le genre d'image qui donne déjà envie de jouer à Odyssey. Le mélange entre le vaisseau en 3D polygonales et les explosions bitmap est franchement réussi.



Comme si vous n'aviez pas déjà assez à faire en évitant les météorites qui parsèment le secteur ! Voilà maintenant que l'ennemi lâche ses chasseurs sur vous. Vous allez avoir besoin d'une bonne dose de chance, de courage et d'habileté pour vous en sortir !



Encore raté ! Mais vous avez eu votre brevet dans une pochette surprise ! Décidément, il serait souhaitable que vous preniez des cours de tir si vous ne voulez pas terminer en humanburger entre les mâchoires des horribles aliens qui menacent l'Humanité.



Les médecins ne vous l'avaient peut-être pas dit mais vous avez été génétiquement modifié pour devenir le meilleur pilote du monde. Je sais, au début, ça gêne un peu, toutes ces côtes. Mais, vous verrez, les filles craquent pour les muscles saillants et les mains métalliques...

avant-premières

STARFIGHTER ACE

MAELSTRÖM 3D CHALLENGE

Prévu sur PC,
uniquement.
Edité pour mars
par Mirage.

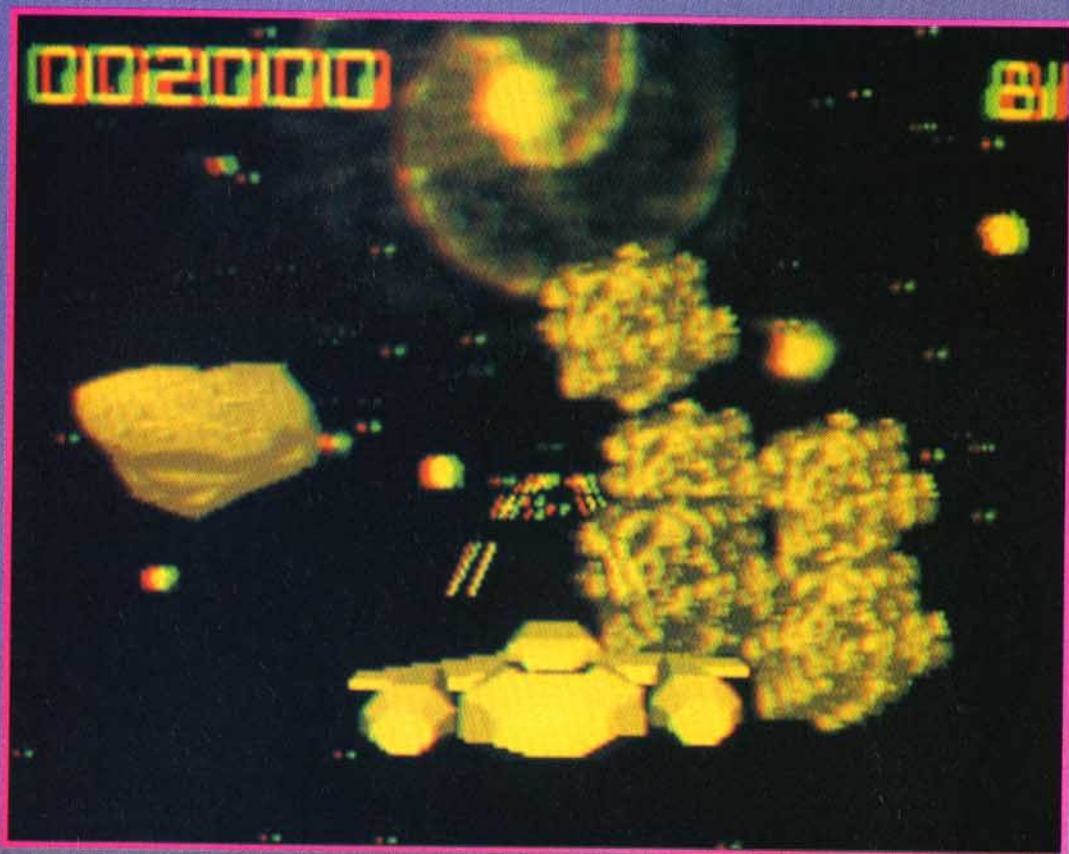


image de base est dédoublée en deux couleurs primaires, bleu et rouge ou vert et rouge. Grâce à des lunettes au verre coloré (cf. notre plan de montage), chaque œil perçoit une image légèrement décalée, ce qui crée un effet de relief saisissant. *Starfighter Ace* utilise des techniques nouvelles de programmation. Tous les graphismes doivent être dédoublés et les angles de caméra judicieusement choisis. Ce n'est pas en soit très difficile mais délicat. Au début, par exemple, les programmeurs avaient conçu le jeu de telle manière que votre vaisseau donne l'impression d'être dix centimètres en dehors de l'écran. C'était épataant... mais totalement injouable.

Les jeux de la nouvelle génération font appel à de nouvelles techniques pour exploiter la 3D en relief. Avec l'émergence des supports interactifs et multimédias, voici venu le temps d'un nouveau monde... en trois dimensions ! La firme Maelström a décidé de se lancer dans la production de ce genre de jeux avec la collection « Maelström 3D Challenge ». Le premier de la série est une bataille dans l'espace, intitulée Starfighter Ace.

Depuis quelque temps, les jeux connaissent une évolution rapide. Les techniques d'animation d'objets en 3D ont fait un bond de géant - cf. *Alone in the Dark* -, les techniques de fractal bitmapé ont donné aux graphismes un vrai réalisme - *Comanche* et *Underworld II* -, et c'est au tour de la

3D en relief de faire son apparition sur nos micros. La technique des lunettes bicolores n'est pas récente, mais continue à être utilisée. Sur un support informatique c'est une grande première (des essais infructueux avaient été faits avec des graphismes en fil de fer). Le principe est simple : une



Voici votre objectif. Votre but est d'y arriver sain et sauf. Pour y parvenir, vous allez devoir traverser un champ d'astéroïdes. Alors, soyez habile car les impacts peuvent être mortels.



Encore un de ces indésirables rochers de démolit. Votre score augmente au fur et à mesure. Mais n'oubliez pas que le temps vous est compté.



Starfighter Ace n'est que le premier logiciel de la série des Maelström 3D Challenge. Si le jeu a du succès, de nouveaux jeux utilisant la 3D en relief devraient voir le jour rapidement.

Avec l'apparition d'un tel jeu sur micro, on peut rêver de soft en relief et en couleur. Certaines techniques utilisant des lunettes polarisées parviennent à projeter de nombreuses couleurs. On peut citer le fameux film de Michael Jackson, visible à Euro-Disney, entièrement en relief. En attendant, Mike Singleton, le concepteur de *Mindwinter 1 et 2* ainsi que *Lords of Midnight*, a déjà fait du bon travail. Car faire de la 3D, c'est bien mais il faut que le jeu l'exploite intelligemment. Dans *Starfighter*

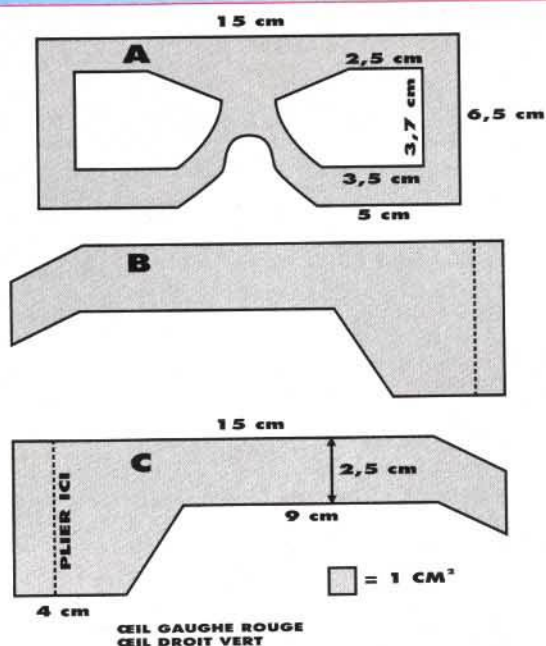
Ace, le principe est simple mais efficace. Il faut arrimer le vaisseau à une aire d'atterrissage. Pour y parvenir, il faut éviter les nombreux astéroïdes dispersés dans l'espace. A chaque collision, vous perdez un bout du vaisseau. Après le module de tir à répétition, vous perdez vos lasers et finirez par exploser. Le jeu est prévu pour tourner avec de nombreuses cartes sons. Le contrôle est assuré par la souris, le clavier ou le joystick. Alors en attendant le test complet, prenez-en plein la vue en regardant



La technique des lunettes bicolores n'est pas récente mais continue à être utilisée. Sur un support informatique c'est une grande première (les premières expériences en fil de fer avec *Armour Geddon* ou *Bad Max* ne donnaient pas grand chose).

FABRIQUEZ VOS LUNETTES 3D

Pour visualiser ces photos et les voir en 3D relief, il faut posséder des lunettes spéciales. En cherchant un peu, vous risquez certainement d'en retrouver une paire dans vos tiroirs. Dans le cas contraire, vous pouvez en fabriquer. Le principe est simple, il suffit de filtrer une couleur pour que l'œil interprète le message correctement. Découpez dans du carton rigide les modèles ci-contre. Puis, évidez la partie centrale pour y placer les « verres ». Coller ensemble les trois parties. Des intercalaires, les plus transparentes possibles, rouges et vertes feront office de filtres. Découpez-les et collez-les sur les lunettes. Voilà ! C'est fini. Maintenant vous pouvez apprécier ces photos. ATTENTION : la finesse des intercalaires et la pureté du rouge et du vert sont primordiales. Il faut aussi que les verres rouge et vert correspondent respectivement aux yeux gauche et droit.



RETROUVEZ STARFIGHTER ACE DANS MICRO KID'S

Certes, les photos qui émaillent ces pages permettent déjà de se faire une bonne idée sur cette nouvelle technique de 3D. Mais si vous voulez vraiment vous rendre compte du résultat, ne manquez pas l'émission Micro Kid's du 7 mars. Vous pourrez assister à une démonstration « live » de *Starfighter Ace*.

A chaque collision, vous perdez un bout du vaisseau. Après avoir perdu le module de tir à répétition vous perdez vos lasers et finirez par exploser.



Starfighter Ace utilise des techniques nouvelles de programmation. Tous les graphismes doivent être doublés et les angles de caméra judicieusement choisis pour que l'œil croit voir du relief.



EXCLUSIF :

LE «COMANCHE» DE MAELSTRÖM

Plus détaillé et plus rapide encore que *Comanche*, le projet de Maelström est tout simplement incroyable. Jamais je n'avais vu une animation pareille. Il ne s'agit pour le moment que d'une carte de déplacement en 3D fractal. Le contrôle à la souris est impressionnant ! Au moindre éternuement tout se met à bouger. Les déplacements sont si sensibles qu'à une certaine vitesse on ne voit quasiment plus la terre bouger. Cette technique nouvelle d'animation, bien qu'encore incomplète, devrait servir pour une simulation. On contrôlerait un avion à décollage vertical pour des missions à basse altitude. Au nombre des adversaires, des tanks, des hélicoptères et des lance-roquettes mais aussi des bateaux de guerre ou de transport. Mais avant que ce jeu ne voit le jour, *F15 III* a encore de beaux jours devant lui.



Ce projet d'un jeu tout en fractal comme *Comanche* est un vrai chef-d'œuvre pour sa fluidité et son extrême rapidité. Espérons que ce genre de projet sortira un jour en 3D relief 256 couleurs. On peut toujours rêver...

Si le jeu ressemble effectivement beaucoup à *Comanche*, il faut savoir que Mike Singleton et les programmeurs de Novalogic ont développé leurs routines chacun de leur côté. Si la technique de base ainsi que les contraintes sont les mêmes, il se peut que des différences notables apparaissent au niveau de la vitesse et de l'animation.

BIENTOT DANS
**MICRO
KID'S**

avant-premières

Annoncé
pour juin-juillet
sur PC et
Amiga 1200.



TFX Inferno

Non contente de développer Odyssey, la suite d'Epic, l'équipe de D.I.D s'attelle à la création d'un nouveau simulateur de vol futuriste qui devrait satisfaire les fans d'action autant que de réflexion.

TFX (Tactical Fighter eXperiment) Inferno est en fait la concrétisation de deux idées en une seule. Après le succès de F-29 Retaliator, Epic et Robocop 3, les auteurs de D.I.D avaient envie de créer un nouveau simulateur. Certains d'entre eux conçoivent un projet de jeu stratégique et réaliste (nom de code : TFX) tandis que les autres préparaient un soft bourré d'action (nom de code : Inferno). Finalement, après quelques mois de travail, ils décidèrent de faire fusionner les deux programmes pour n'en faire qu'un : TFX Inferno, un simulateur de vol réaliste et

complexe doublé d'un jeu d'action à la 3D sans pareil ! Certes, ce n'est pas la première fois que l'on nous promet ce genre de chose. Mais, lorsqu'on connaît le talent de D.I.D en matière de 3D, on sait que ce ne sont pas des promesses en l'air. Et la démo que nous avons pu voir nous a conforté dans cette idée. Sans atteindre le réalisme visuel d'un Strike Commander, TFX Inferno s'annonce néanmoins comme l'un des grands simulateurs à sortir cette année. Enfin, que les stratèges se rassurent : la 3D n'a pas monopolisé toute l'attention de l'équipe. Les programmeurs ont

conçu une méthode à la fois simple et géniale pour obtenir des cartes extrêmement réalistes. A l'heure actuelle, près de 30 % de la surface terrestre du globe a été mémorisée (même si tous ces éléments ne se retrouveront peut-être pas dans

L'air altier, les cheveux au vent, les pilotes de TFX Inferno sont parmi les plus prestigieux du monde. Réussirez-vous à ajouter votre nom à la liste ?

le jeu). On peut donc s'attendre à une simulation pointue dans des décors variés (plaines, déserts, villes, montagnes). Enfin, le jeu offrira plus d'une centaine de missions et il sera possible de déterminer soi-même ses objectifs et le déroulement des opérations.

Connaissant le talent de D.I.D pour la 3D, il y a beaucoup à espérer de TFX Inferno

Vous vous demandez certainement quel chasseur sera à l'honneur ? Eh bien, le jeu vous laissera le choix entre plusieurs avions hyper-sophistiqués développés par l'armée américaine (Eurofighter, F-22, F-117). Voilà qui va enthousiasmer les amateurs de haute-technologie ! Il faudra attendre cet été avant de déchirer la stratosphère à quelques Mach 3, dans le vombrissement des missiles et la déflagration des explosions.

Rémi Le Penne



Une chose est sûre : après F-29, Epic et Robocop, les programmeurs de D.I.D sont des habitués de la 3D. Résultat : TFX Inferno est l'un des simulateurs les plus rapides à l'heure actuelle.

avant-premières



Fendant l'air à basse altitude, votre super-chasseur s'apprête à infliger à l'ennemi une cruelle défaite !



Houlà ! Pas sympas, les adversaires, Heureusement que le pilotage à Mach 3 n'a plus de secret pour vous !



D'accord, le graphisme ne vaut pas celui de Comanche ou de Strike Commander mais la rapidité est au rendez-vous. A la fois jeu stratégique et jeu d'action, TFX Inferno devrait satisfaire tous les amateurs.



Il n'y a pas que de la 3D dans TFX Inferno. Les écrans intermédiaires n'ont pas été oubliés et ils sont particulièrement soignés, fines, ça me donne l'idée d'un slogan, « TFX Inferno : Dieu que c'est beau ! ».



Ils avaient déjà prouvé leur talent en réalisant F29 Retaliator il y a près de deux ans. Avec TFX Inferno, ils ont bien l'intention de se surpasser et de créer le meilleur simulateur de vol militaire du moment. Y réussiront-ils ? Ça reste à voir !



En piqué dans l'azur ! Les ailes chargées de missiles, vous foncez droit vers l'objectif, un pont que l'ennemi utilise pour faire convoier ses ressources militaires. Mais, pas de chance pour lui : dans quelques secondes, il ne restera plus qu'un grand cratère...



Le Ninja affronte Dan sur son propre terrain. La version finale de Body Blows comportera des animations en arrière-plan et plus de 10 lieux différents. C'est carrément copié sur le modèle de Street Fighter II mais, c'est tellement bien fait... qui s'en plaindra ?

BODY BLOWS

Le nouveau Street Fighter II

Adapté avec brio sur Amiga et PC, le Street Fighter II édité par US Gold a ouvert la voie à un nouveau genre de jeu sur micro : le jeu de combat. Toujours sur le pied de guerre, la créative équipe de Team 17 se lance dans l'aventure avec Body Blows, un clone de SFII qui s'annonce très prometteur.

Un peu d'histoire... Auparavant les jeux de combat étaient le terrain de chasse privilégié des Megadrive, Super Nintendo et autres Neo Geo. Toutes les consoles ou presque peuvent se vanter d'avoir un jeu de combat qui tient la route. Aujourd'hui, Street Fighter II (SFII) est considéré à juste titre comme le meilleur dans son genre. Son adaptation sur Super Nintendo a connu un grand succès et a relancé la mode des jeux de combat sur console. A l'époque, on pensait qu'il était impossible de voir un jour une version micro de Street Fighter II, du moins une version qui soit digne de porter cet illustre nom.

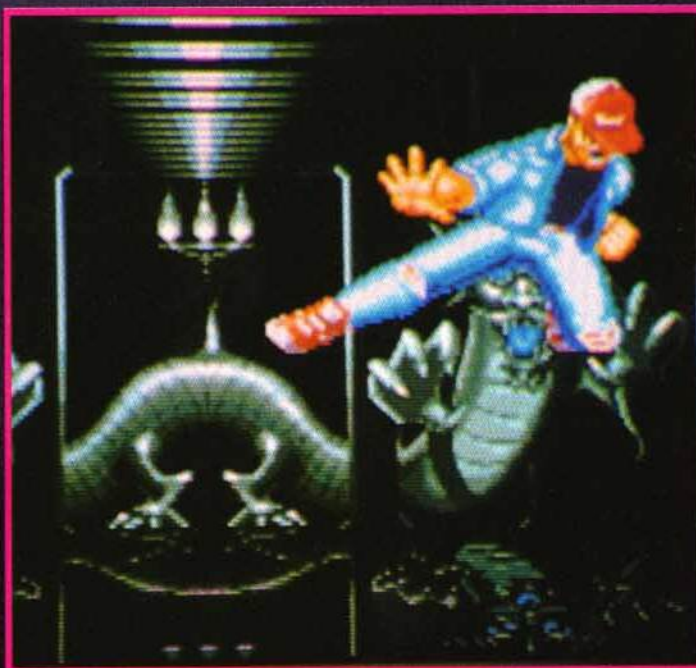


L'épée pointée vers le ciel, le Ninja fait appel à ses pouvoirs magiques. Bien que cette attaque demande un temps de préparation, elle lui permet de disparaître sous la terre pour réapparaître derrière son adversaire en un clin d'œil.

Montés sur ressort, les protagonistes passent la moitié de leur temps en l'air. L'attaque aérienne permet de déstabiliser l'adversaire. Seule parade : la garde haute en faisant reculer votre personnage.

Les supporters des consoles riaient haut et fort en prédisant la mort prochaine de nos micros, incapables d'égaliser techniquement leurs belles machines. Pourtant, US Gold relève le défi et sort *SFII* sur *Amiga* et *PC* (testé dans notre dernier numéro). Par rapport à la version Super Nintendo, le scrolling vertical a disparu mais les graphismes sont excellents et l'ensemble reste très jouable. N'en déplaise aux consolomaniaques, les possesseurs d'*Amiga* et de *PC* peuvent désormais s'éclater sur un *Street Fighter II* plus qu'honorable. Le pari d'US Gold est gagné.

L'adaptation micro réussie de *Street Fighter II*, considéré comme le meilleur jeu de combat, permet désormais tous les espoirs. Team 17 prend bonne note et s'attelle à la tâche avec *Body Blows*.



Dan est adepte du dicton « deux c'est mieux qu'une ». Plutôt qu'un simple coup de pied sauté il préfère doubler son attaque en lançant son poing en avant. Un coup classique dans les combats de rues.



Alors là, voilà le genre de coups qui relève de la dévotion pure : en plein saut, il concentre toutes ses forces et libère un cercle d'énergie qui ira rebondir sur le sol avant de frapper son adversaire. Qui dit mieux ?

Toujours sur la brèche, la talentueuse équipe de Team 17 nous concocte donc actuellement *Body Blows*, un jeu de combat à la *SFII*. Deux modes de jeu seront offerts : le mode arcade – un seul joueur uniquement –, dans lequel quatre personnages vous sont proposés : Dan, le guerrier des rues, Nik, son frère, Lo-Ray, le moine combattant, ou Junior le boxeur professionnel. Le second mode permet de jouer à deux simultanément, vous aurez alors le choix entre dix personnages différents. Le principe de jeu reste très semblable à celui de *SFII* : outre une panoplie d'attaques normales, bien souvent communes à tous les personnages, comme le coup de poing, le coup de pied et autres « balayettes », chaque combattant dispose de coups spéciaux qui lui sont propres et qui font sa force. Pour l'instant, la version qui nous a été montrée ne comportait que deux personnages, Dan et le Ninja. Cela suffisait cependant largement pour se faire une idée claire et précise de la qualité du jeu.

Les graphismes en 32 couleurs plein écran sont animés à une vitesse de 50 Hz pour le scrolling en arrière-plan tandis que les sprites tournent à 25 Hz. Les mouvements sont très rapides, les programmeurs



En faisant appel à son Chi (énergie vitale), le Ninja est capable d'effectuer des tonneaux en l'air en décrivant de grands cercles avec son épée. Mieux vaut ne pas se trouver sur son chemin quand il commence à s'énerver.

ayant sacrifié le nombre de positions à la vitesse d'exécution. Les sons stéréosont du plus bel effet avec des voix digitalisées superbes. L'Amiga ne pouvant rivaliser sur tous les plans avec les consoles – qui sont, il faut le rappeler, des

machines dédiées uniquement au jeu –, les programmeurs ont su sacrifier certains aspects du jeu lors de la programmation, comme la souplesse d'animation, afin de faire un jeu jouable et rapide. Initiative très intelligente de la part de Team 17.

car, après tout, mieux vaut un jeu sur lequel on s'éclate mais imparfait techniquement que le contraire. Evidemment de tels résultats ne peuvent être visibles sur de simples photos cependant, croyez-moi sur parole, *Body Blows* n'en « jette » peut-être pas autant que *SFII* mais les combats sont carrément déments.

Par son excellente jouabilité, *Body Blows* s'annonce d'ores et déjà comme un sérieux concurrent à *Street Fighter*. Une fois de plus Team 17 est à la hauteur de sa réputation.

Contrairement à *Street Fighter II*, la majorité des coups spéciaux ne s'effectue pas à l'aide d'une combinaison de boutons et de mouvements à la manette. Dans *Body Blows*, ils correspondent tout simplement à une position du joystick, avec ou sans le bouton appuyé. Les puristes crieront au scandale mais avouez que, dans la pratique, cela permet de faire des combats très amusants. Pas besoin de s'acharner sur son joystick à la recherche d'une combinaison peu précise, un simple clic et hop ! la boule de feu de monsieur est avancée. Pas besoin, donc, d'apprentissage besogneux des coups spéciaux, vous pouvez directement devenir un dieu du ring. Mais le jeu n'en est pas plus facile pour autant ! Il vous faudra faire preuve de beaucoup de tactique pour gagner car il ne suffit pas de trapper comme une brute pour sortir vainqueur. A l'instar de *SFII*, on peut bloquer les coups en mettant la manette en arrière. Bien que ce soit un jeu



Ce guerrier mystique n'hésite pas à utiliser son Ninjato, même face à des adversaires désarmés. Remarquer la technique de « motion blurr » utilisée pour simuler l'effet de mouvement de l'épée.



Body Blows ne nécessite aucune combinaison particulière au joystick pour faire des coups spéciaux. Chaque attaque se fait suivant une des huit directions de la manette, avec ou sans le bouton appuyé.

brutal, il faut néanmoins savoir quand frapper et quand se défendre ! Et les deux personnages que nous avons pu essayer sont vraiment prometteurs... Dan est un combattant doué d'un style que l'on pourrait appeler très « classique ». Il est capable de lancer une boule de feu qui traverse tout l'écran.

C'est une arme destructrice, certes, mais avant de la déclencher il faut garder le bouton appuyé jusqu'à ce que la jauge de puissance soit à son maximum. C'est donc une attaque puissante mais également lente qui vous laisse sans défense pendant un court moment. Il est aussi excellent dans les coups de pieds sautés circu-

laire. Son adversaire, le Ninja, dispose de techniques de combat très spectaculaires. Renouant avec les anciennes traditions, il est capable de devenir invisible (on aurait bien aimé vous le montrer, mais...) et de disparaître totalement dans le sol pour réapparaître à un autre endroit. En combinant ces deux pouvoirs, vous obtenez le

guerrier parfait, qui sera très difficile à atteindre. Les programmeurs ont fait preuve de beaucoup d'imagination pour les coups spéciaux et, si tous les personnages sont aussi bien pensés que le Ninja, *Body Blows* s'annonce comme la nouvelle référence en matière de jeu de combat sur Amiga. Marc Menier

COUP SPECIAL : LA BOULE DE FEU

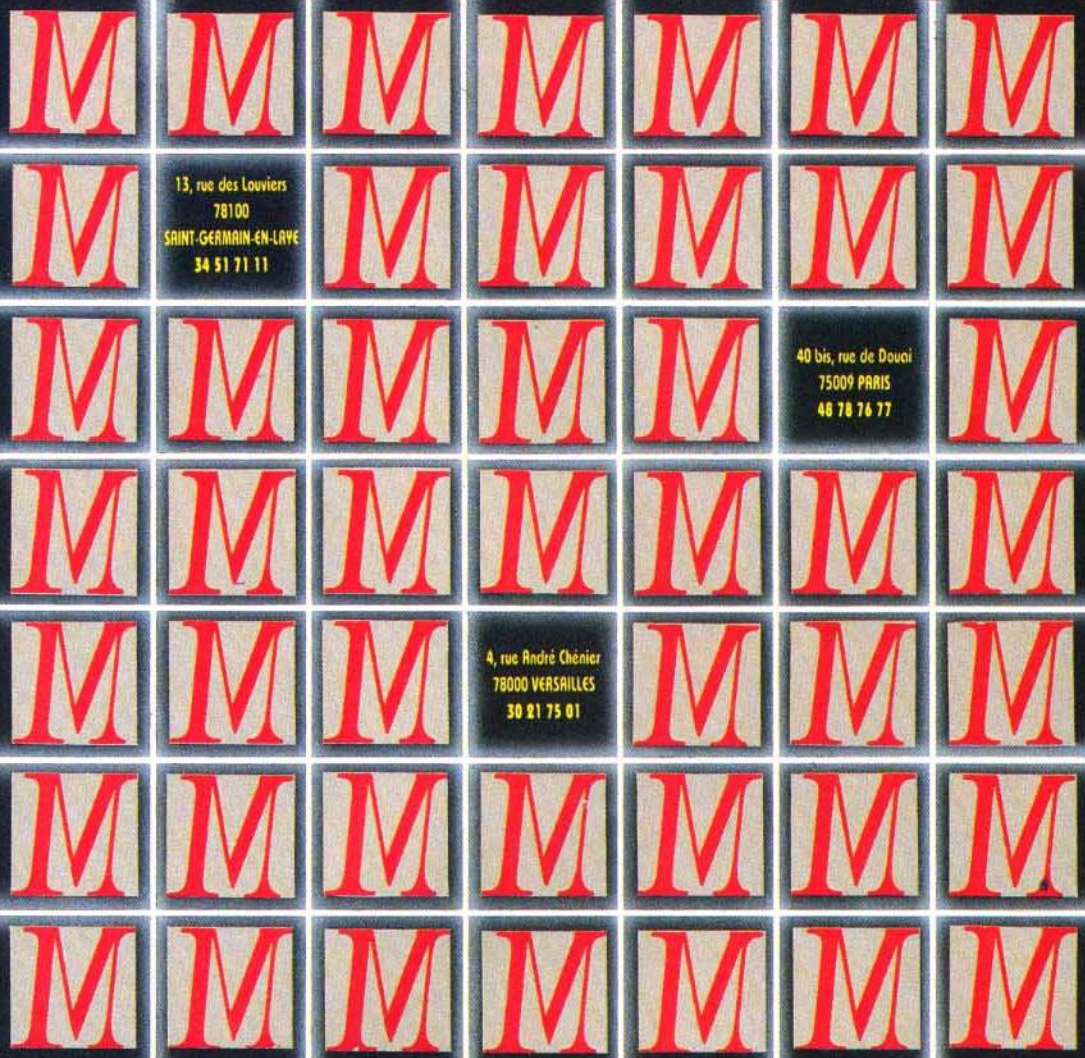


Voici le coup le plus spectaculaire de Dan. En gardant le bouton appuyé jusqu'à ce que sa jauge de puissance soit au maximum, il libère une boule d'énergie pure qui file frapper son adversaire. Une attaque aussi lente que puissante inspirée de *Street Fighter II*.

Microfolie's

**Tomorrow is
now !**

"Interactiv' Concept"
jeux vidéos



**Printemps 93,
 déjà trois lieux à surveiller de près ...
 Soyez les premiers !**

Découpez ces coupons !
VOUS SAUREZ BIENTÔT POURQUOI ...
 Déposez ou renvoyez la partie B à l'une des trois adresses ci-dessus
 et conservez précieusement la partie A.

A	B
Nom :	Nom :
Prénom :	Prénom :
Adresse :	Adresse :
Téléphone :	Téléphone :
Date de Naissance :	Date de Naissance :

C 03 93

C03 93

T1 112

avant-premières

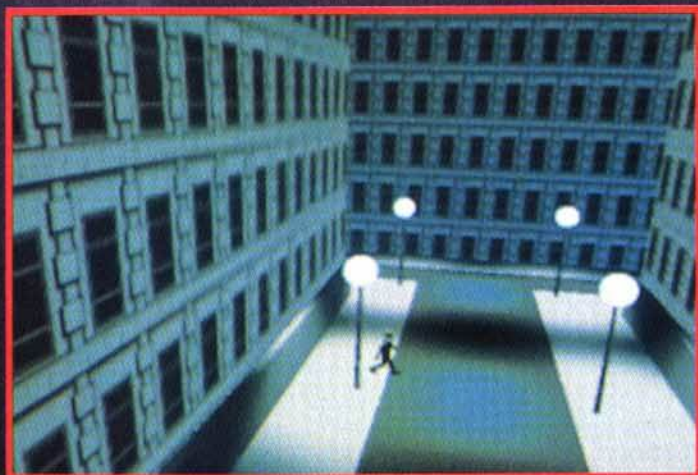
Prévu sur PC,
PC CD-ROM
et CD-I pour
l'automne 93.

Evidence

Mieux qu'Alone in the Dark ?

Scoop ! Tilt vous présente en avant-première l'un des prochains grands titres à sortir chez Microïds. D'accord, Evidence n'arrivera qu'à l'automne, mais la beauté des premières scènes et l'extrême fluidité des animations 3D nous ont tellement impressionnés que nous avons tenu à vous le présenter. Alone in the Dark n'a qu'à bien se tenir !

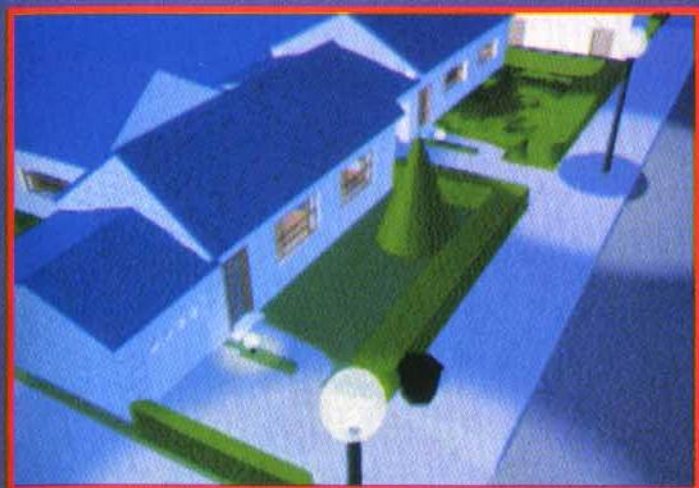
LA GROSSE AMERICAINE SURGIT DANS



Faisait-il une petite promenade du soir ? Il aurait mieux fait de regarder « Sacrée soirée » à la TV.



Ou écouté sa maman : « il faut regarder avant de traverser ». Car, dans quelques secondes, cet imprudent piéton sera rayé des cadres.



Un petit pavillon de banlieue bien tranquille, comme il en existe des milliers autour des grandes villes américaines.

L'histoire pourrait être celle d'un journaliste de *Tilt*. Disons Dogue de Mauve, rédac'chef adjoint émérite du journal susnommé. Un soir, alors qu'il termine de rédiger un article sur le Milieu, deux hommes à la mine patibulaire s'introduisent chez lui et l'assomment. Inconscient, Dogue est chargé dans sa propre voiture et emmené pour une destination inconnue. Quelques heures plus tard, l'automobile fait le grand saut : trente mètres de falaise et, à l'arrivée, un Dogue de Mauve, toujours inconscient, mais salement esquiné. Un peu plus tard, une patrouille de

police le retrouve inanimé et imbibé d'alcool. Lui qui ne boit jamais.... Incroyable ! A son réveil, il est reconnu coupable de conduite en état d'ivresse avec délit de fuite et d'homicide involontaire. En effet, des témoins ont vu sa voiture, quelques heures plus tôt, renversé mortellement un homme appartenant aux hautes sphères du pouvoir. Malgré ses virulentes protestations, Dogue est condamné à trois mois de prison ferme. Après cette introduction animée du plus bel effet (zoom, changement de caméra...), le jeu peut commencer. Dogue de



Silencieusement, une voiture glisse le long du trottoir, se gare devant un pavillon et des ombres en surgissent.

Mauve va tout mettre en œuvre pour découvrir la vérité et les personnes qui se cachent derrière ce sombre complot dont il est victime. Pour cela, il doit être libre de ses mouvements et s'échapper de la prison. Comme tout bon journaliste qu'il est, il va mener sa propre enquête aidé d'un collègue et de son rédac'chef. L'interface du jeu reprend le principe bien connu des jeux d'aventure. Le personnage à l'écran est piloté soit au clavier, soit au joystick ou encore à la souris. Un click sur une partie du décor ou un objet affiche une fenêtre composée des

classiques verbes d'action. C'est simple et efficace. Entre les différentes versions, on souligne des différences sensibles comme l'absence de zoom et de rotations pour la version PC, alors que les supports CD (CD ROM, CD-I...) utilisent au maximum tous les changements de plans et de caméras afin de diversifier le plus possible les nombreuses vues. On nous promet un festival de couleurs et un feu d'artifice de séquences animées. On pourra tirer les premiers feux de Bengale en automne, lors de sa sortie.

Laurent Defrance

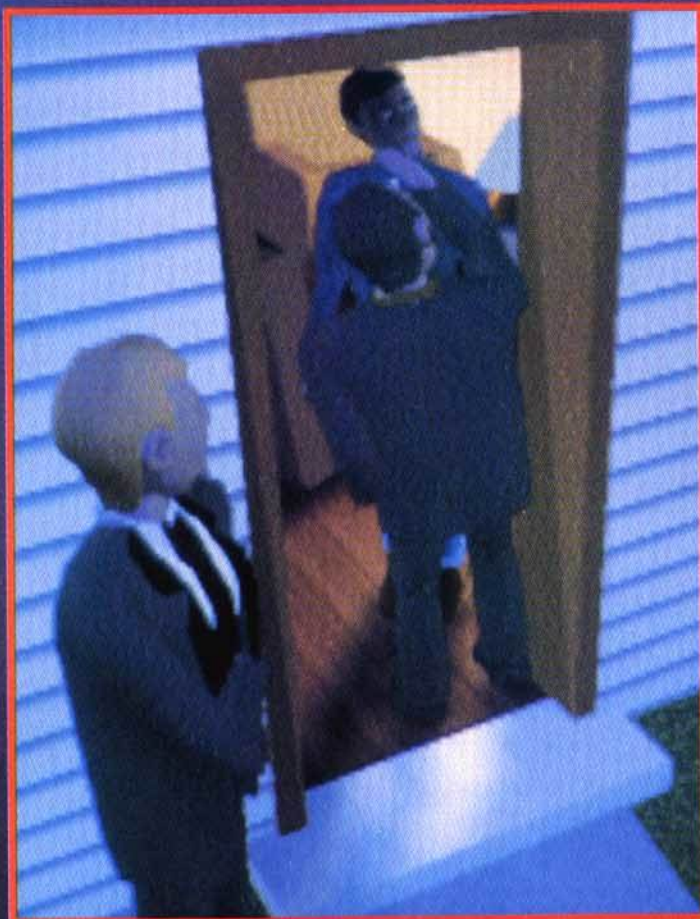
LA NUIT : LE THRILLER PEUT COMMENCER



Aveuglé par les puissants phares de la grosse américaine, il est comme le moushque attiré par la lumière. Et il subira le même triste sort.



Pourquoi l'automobiliste devrait-il s'arrêter ? Sa voiture n'a même pas été abimée. Vous serez condamné pour homicide involontaire.



Dans quelques instants, la vie paisible du tranquille de Dogue de Mauve va basculer dans le cauchemar le plus épais. Sale temps pour les clébards !

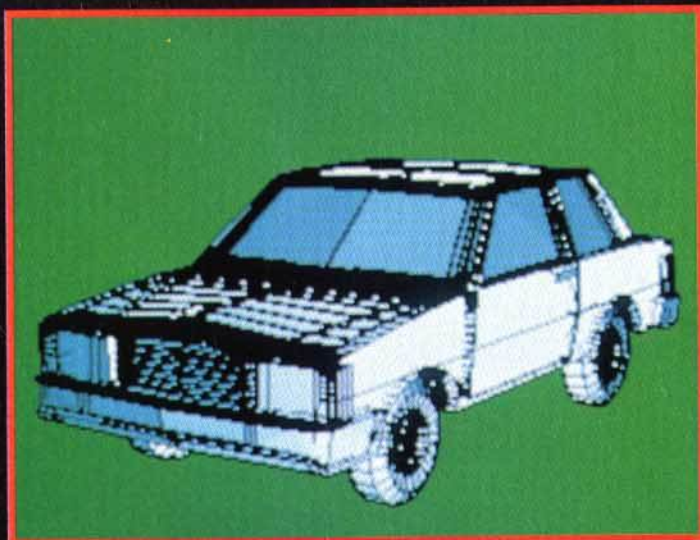
3D ET CINEMA

Evidence utilise une technique de 3D très proche de celle mise au point par Infogrames pour *Alone in the Dark*. La mise en scène d'*Evidence* s'inspire des techniques cinématographiques : zoom, changements de plans, caméras placées à différents endroits dans l'espace... Olivier Rogé, chef de projet et scénariste (*Nicky Boom 2*, *Secret Mission*) nous renseigne sur la méthode utilisée pour l'élaboration de ce produit : « Première étape : le story-board. Chaque scène est représentée et dessinée grossièrement sur papier sous la forme d'un story-board. Les événements principaux et l'enchaînement y prennent aussi place. La seconde étape consiste à obtenir une visualisation de la scène en fil de fer. Cela permet de placer rapidement les objets, les décors et les personnages dans leur nouvel univers et de simuler leurs mouvements. Enfin, ces squelettes en fil de fer seront habillés et recouverts d'une texture. L'animation est alors retravaillée. Une fois la scène acceptée, elle passe dans une « moulinette » pour la compacter. Au niveau du moteur, il a fallu trois années pour mettre sur pied les principales routines qui ont servi au jeu ».

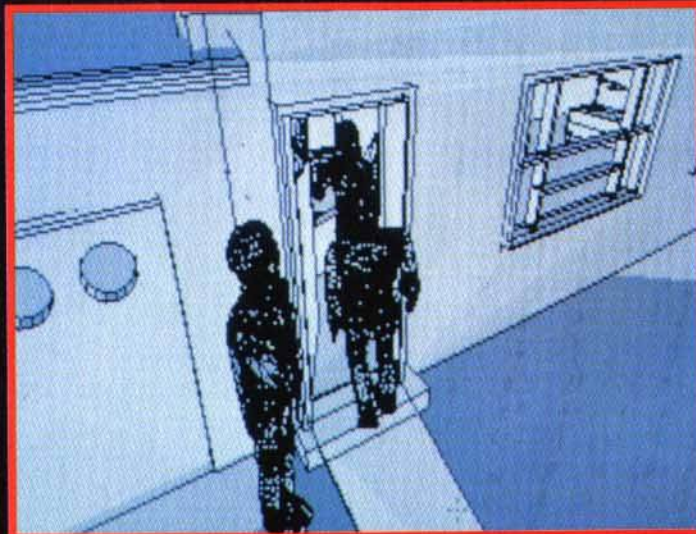
Assis à son bureau, il entend la sonnerie de la porte d'entrée. Pourtant, il n'attend personne ce soir.



LE MODELAGE 3D D'EVIDENCE... LE MOD



Chaque objet est représenté en fil de fer. Cette voiture ainsi mise à nue sera plus facile à travailler notamment pour ses déplacements.



Chaque objet est réalisé séparément puis intégré dans un ensemble. Grâce à des caméras, cette scène sera visualisée sous tous ses angles.

L'ANNEE MICROIDS

La société française Microïds a le vent en poupe. Depuis *Dominium* et *Nicky Boom*, elle est toujours en pleine créativité. Ces prochains produits ne passeront pas inaperçus. Tout d'abord, *Super Sport Challenge* sera enfin disponible en février sur PC et Amiga. Cette cartouche proposera aux nostalgiques des Jeux olympiques de Barcelone, les principales épreuves qui ont fait vibrer le monde entier. En mars, place au jeu de stratégie à la *Populous* avec *Genesisia* (avant-première dans *Tilt 111*). En mars, *Nicky Boom 2* (PC et Amiga) saura vous faire oublier le stress de la vie moderne. Le héros est un joyeux bambin qui passe son temps à manger des pommes. Il est vraiment trognon ! D'autres titres sont à venir, mais ils n'en sont qu'au stade de projets :

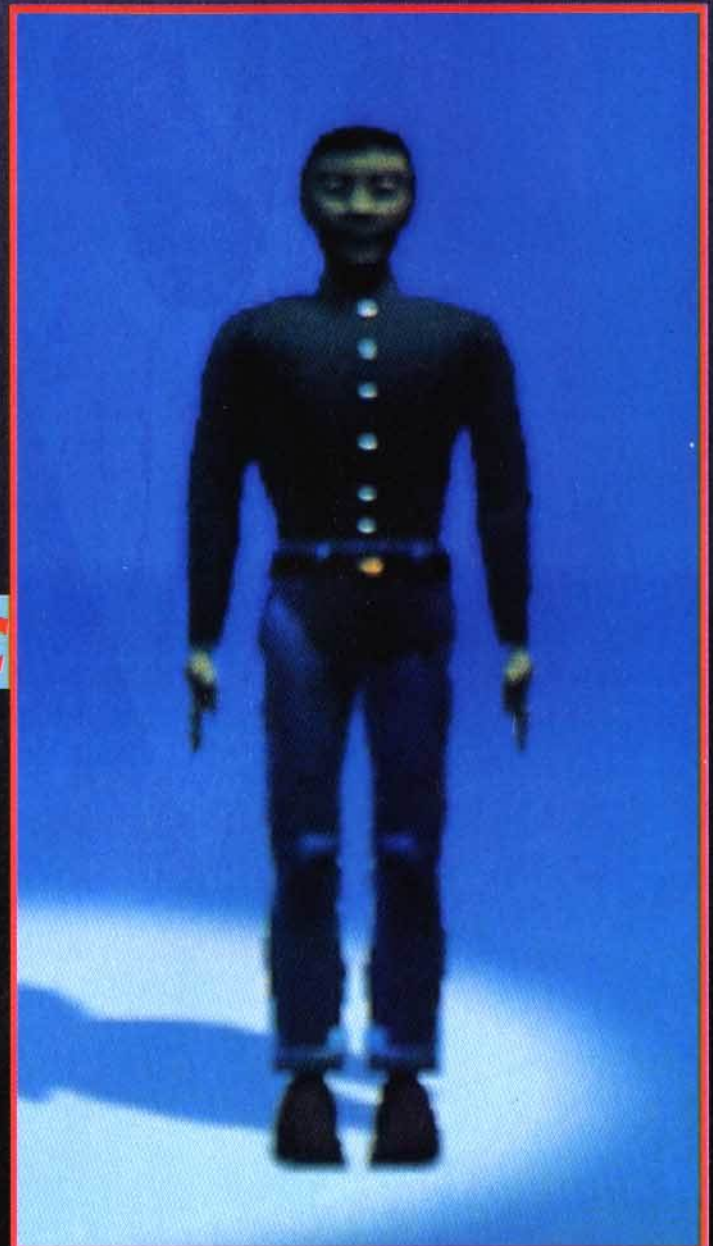
Secret Mission, le premier jeu d'aventure de Microïds, et *V10 F1 Simulateur*, une simulation de F1 qui semble partie sur les chapeaux de roue. Elles devraient voir le jour entre septembre et décembre 1993.

Mais, comme si tout ce travail ne suffisait pas, Microïds vient de signer un contrat de développement avec la société de dessins animés Saban. A eux deux, ils vont adapter le dessin animé *Carlos*, diffusé actuellement sur Canal +, et *Corentin*, une célèbre bande dessinée signée Cuvelier. Microïds est maintenant un des partenaires privilégiés de Philips, et la plupart de ses projets seront disponibles sur CD-I et CD ROM.

Enfin, Microïds se charge de distribuer en France les jeux anglais de l'éditeur ICE (*Abandoned place 2*, *Piracy*, etc.) et de Turcan Research (*Dreadnought*).

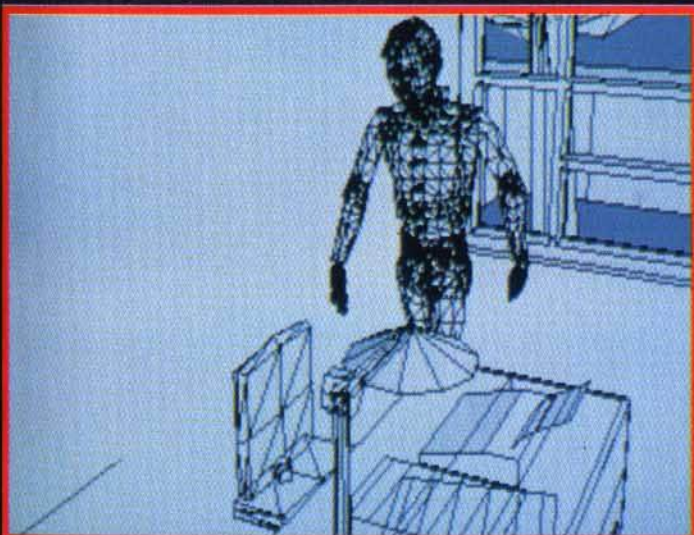


Feuilles blanches, machine à écrire et lampe de bureau allumée, le journaliste se prépare à passer une longue nuit de travail.



Au résultat final, on a un personnage « vivant » qui reprendra son costume de squelette uniquement s'il meurt lors du jeu.

ELAGE 3D D'EVIDENC



Le squelette et les phases d'animation terminés, le graphiste passe à la séquence habillage.

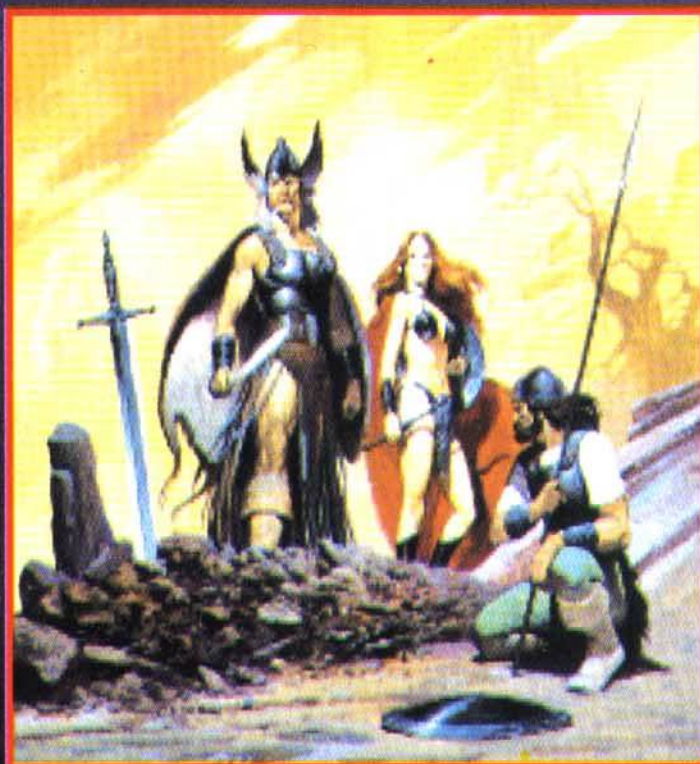
avant-premières

BLADE OF DESTINY

Annoncé
sur PC
pour avril.

Blade of Destiny est le premier jeu de rôle sur ordinateur de la série allemande L'Œil Noir. C'est Sir-Tech, l'éditeur de Wizardry, qui s'occupera de la traduction en anglais. Un système de jeu hyper-détaillé et un scénario comportant des centaines de dialogues s'appêtent à conquérir les écrans des aventuriers confirmés.

Le royaume d'Arkania est en danger. Et, plus précisément, la province de Thorwal (c'est aussi le nom de la capitale), connue pour ses immenses richesses naturelles. Les trésors du pays cachés au creux des fjords profonds, des montagnes escarpées et des forêts denses sont légion. Pirates, brigands et aventuriers de tout poil hantent le pays à la recherche d'un butin. Thorwal est également objet de convoitise pour les ennemis jurés de l'Homme : les orcs. Depuis des centaines d'années, ils ont tenté d'envahir le nord-ouest d'Arkania, terrifiant le peuple et ravageant les terres. Jusqu'à présent, heureusement, l'esprit chaotique des orcs et leur manque total



Cette « peinture » de grande qualité ne manquera pas de rappeler aux adeptes de jeux de rôles, les plaisirs des quêtes épiques des plus grands romans d'heroic-fantasy. Cette farouche équipe trouvera-t-elle l'épée du destin pour délivrer le royaume d'Arkania des orcs ?

d'organisation les a empêchés de mener à bien leurs invasions. Depuis quelque temps, cependant, les attaques n'ont cessé de redoubler et les orcs font désormais preuve d'une discipline qui n'a d'égale que leur férocité. Quelque chose d'important doit s'être passé pour que les orcs sauvages se soient rassemblés en une espèce de structure militaire. Des milliers de ces guerriers au poil noir se rassemblent à la frontière. Les Thorwaliens ne pourront

pas résister longtemps à une telle menace. Quels sont les plans des orcs ? Qui tire la ficelle au-dessus de ces brutes ? Un groupe d'aventuriers aux talents complémentaires se met en route afin de découvrir la stratégie de l'ennemi et tenter de récupérer une arme mythique : la lame du destin. Cette arme légendaire serait une épée des Cyclopes aux pouvoirs incroyables. Le groupe d'aventuriers cherchera l'arme et son porteur,

disparus il y a longtemps dans le pays des orcs. Tout au long de leur voyage, la compagnie devra démêler toutes sortes d'énigmes et d'intrigues. Ils seront aidés (et parfois gênés) par des Thorwaliens plus ou moins coopératifs. La diplomatie est tout aussi importante ici que dans les autres jeux « made in Sir-Tech ».

La province de Thorwal est menacée par une armée d'orcs manipulée par une force inconnue. Arriverez-vous à retrouver l'épée du destin pour sauver le pays ?

L'action de *Blade of Destiny* se déroule en 3D classique dans les cités et les donjons, tandis que les longs voyages entre les villes peuvent être raccourcis à l'aide de la carte du pays. Lors des situations de combat, celle-ci laisse place à une vue isométrique. Très stratégique, le jeu vous permet de distribuer des points de mouvement pour des actions diverses. Les impatientes confieront le maniement des combats à l'ordinateur mais ils n'auront pas le plaisir d'exploiter à fond les capacités de leurs personnages. Il est possible de jouer avec le clavier mais la souris se révélera nettement plus pratique. Fort utile, la carte automatique décrit les lieux visités à l'aide de différentes couleurs, ce qui facilite beaucoup les déplacements effectués.



Dans *Blade of Destiny*, les rencontres priment sur les combats. Qui sait quels mystères se dissimulent à l'intérieur de ce temple apparemment paisible ?



Certains trouveront peut-être que les textes sont trop longs (d'autant qu'ils sont extraits de la version allemande !) mais les amateurs de scénario recherché et d'énigmes touffues sauront apprécier.

La partie débute à Thorwal, une ville théoriquement paisible. Mais des personnages sinistres guettent déjà dans les donjons locaux et les habitants de la ville, dominée par la tour noire, révèlent peu à peu de terribles secrets. Les dialogues sont longs et fréquents, ce qui contribue énormément à l'ambiance mystérieuse. Au lieu de vous infliger des milliers de combats sans pitié, *Blade of Destiny* vous donnera de quoi réfléchir des heures durant. Chaque endroit marqué sur la carte topographique est pourvu d'un commentaire et toutes les structures remarquables sont

également décrit avec précision. Malgré la présence d'une option « novice » qui permettra aux joueurs débutants de s'y retrouver, *Blade of Destiny* s'adresse véritablement aux passionnés. D'un abord agréable (mais sans valoir *Might and Magic IV* ou *Wizardry VII* en ce qui concerne les graphismes), le jeu vaudra principalement par son scénario, ses rencontres et sa grande profusion de détails. J'entends déjà les rôlistes se lécher les babines mais il faudra attendre cet été pour pouvoir sauver Thorwal.

Eva Hoogh



Les déplacements en ville se font à la manière de *Bard's Tale* ou encore de *Wizardry*. Ah, on est loin du réalisme d'*Underworld II* mais les graphismes sont quand même agréables.



Diabla ! Ce grand escogriffe n'a pas l'air commode. Il vous met dehors en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Revenez avec de quoi l'amadouer, il vous laissera peut-être entrer.



Bien entendu, tout n'est pas que souterrains et donjons. Vous allez trouver de nombreuses échoppes dans lesquelles vous pourrez récupérer toutes sortes d'équipements.



N'hésitez pas à consulter les personnalités importantes de Thorwal avant de vous lancer à corps perdu dans l'aventure. Leurs conseils vous seront précieux pour affronter les orcs et leur mystérieux meneur.



Dans les endroits stratégiques de la cité, vous aurez toujours à choisir entre plusieurs options qui détermineraient la suite des événements. A vous de ne pas vous tromper...

ET LA SUITE ?

A l'heure actuelle, l'équipe de programmation prépare la deuxième partie de ce qui deviendra une trilogie intitulée *Realms of Arkania*. Espérons que la réalisation de ce second volet saura séduire un public encore plus large grâce à une réalisation top niveau (la conception de *Blade of Destiny* étant un peu ancienne face à un jeu comme *Underworld II*).

Un autre projet se concrétise : le premier jeu sur la série SF *Perry Rhodan*, très connue outre-Rhin. Malheureusement, la distribution internationale n'a pas encore été décidée. Il faudra donc attendre quelques mois avant que nous puissions vous donner plus de détails sur ce nouveau jeu.



Les graphismes de *Blade of Destiny* ne sont pas sans rappeler ceux de *Wizardry VII*. Il ne s'agit évidemment pas d'un hasard car c'est la même maison d'édition qui commercialise ces jeux. Les menus accessibles par icône sont assez pratiques et donnent une bonne ergonomie à la gestion de votre équipe d'aventuriers.



Les graphistes d'Attic Software ont fait du bon travail. Comment résister à l'appel de l'aventure lorsqu'elle prend l'apparence d'un bel aventurier à l'air décidé ?



Comme dans *Dungeon Master* et *Chaos Strikes Back* vous pouvez ouvrir des portes dont vous n'avez pas la clef. La solution ? Une bonne habileté avec habileté. C'est un peu violent mais ça permet toutefois de ne pas rester bloqué des heures dans le jeu.



Ces superbes écrans graphiques vous mettent tout de suite dans l'ambiance. L'équipe d'aventuriers que vous dirigez n'est pas là pour plaisanter mais bel et bien pour sauver le royaume. Toutefois il ne suffira pas d'être farouche car votre réflexion sera mise aussi à l'épreuve.

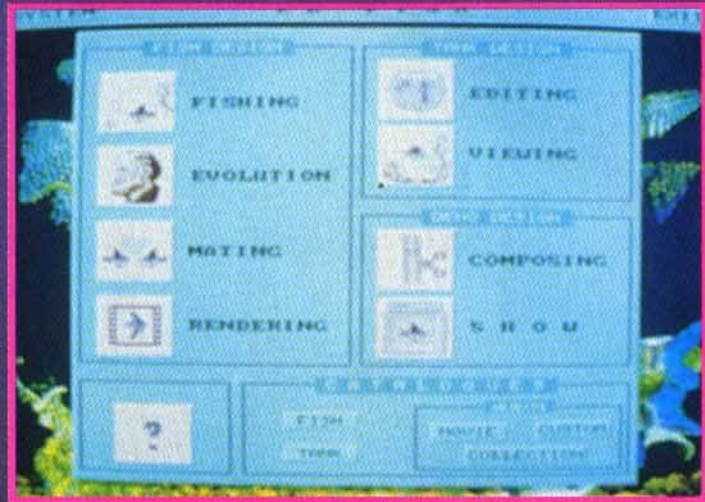
L'ŒIL NOIR, KESAKO ?

L'Œil Noir est toute une série de jeux de rôles sur table, développée par Fantasy Productions et publiée par Schmidt en Allemagne. Face au grand succès remporté par le jeu, les programmeurs de chez Attic Software (déjà connus pour avoir réalisé *Ooze* et *Dragons de Laas* sur PC) se sont portés acquéreurs des droits pour réaliser une adaptation de L'Œil Noir sur ordinateurs. Ceux qui connaissent le jeu original seront étonnés par la fidélité et le souci du détail qui caractérisent cette adaptation. La création des sept personnages nécessite l'affichage de onze écrans successifs. Des dizaines de compétences, caractéristiques et une pléthore de sorts sont à choisir. Notons, entre autres, que vos héros auront un certain poids, une déité protectrice et des résistances spécifiques. Les amateurs de réalisme vont adorer !

El-Fish
sortira
en mars 93
sur PC.



Quoi de plus reposant que le mouvement routé de jolis petits poissons d'aquarium ? Les aquariophiles apprécieront, d'autant qu'ici, nul besoin de nettoyer le filtre ou de procéder à la réfection complète régulière !



Les options de paramétrages sont particulièrement complètes, concernant les poissons, l'aquarium lui-même ou le « film » que vous allez tirer de vos expériences.

El-Fish

Après les fourmis, c'est au tour des poissons d'aquarium d'être mis en algorithmes.

El-Fish, simulation dont l'auteur n'est autre que celui de Tetris, est d'ailleurs autrement plus ambitieux puisqu'il pénètre au plus profond des mécanismes de la création et de la génétique.

Avec la montée en puissance des ordinateurs, les amateurs de simulation en tout genre ne savent plus où donner

de la tête. Ils peuvent gérer une ville terrestre ou une colonie, présider au destin d'un peuple, se prendre pour un dieu,

se perdre dans les arcanes des écosystèmes, se transformer en fourmi pour régler des problèmes de territoire, faire croître et fructifier un empire ferroviaire ou plus prosaïquement gérer le réseau lui-même.

Et bien d'autres choses encore. *El-Fish* mise sur l'originalité, offrant toute simplement une simulation d'aquarium.

Mais quand on sait que l'équipe de développement est russe et qu'elle comprend 15 programmeurs dirigés par Vladimir Pokhilko et Alexey Pajitnov

— auteur de *Tetris* et autres *Welltris* —, on ne peut manquer de se pencher sur ce programme.

El-Fish est annoncé comme une véritable révolution dans le domaine des simulations. A vous de juger. Chaque poisson « électronique » est porteur de son propre code génétique. Ce code contrôle l'aspect et le comportement du poisson. Vous pouvez le faire reproduire et même procéder à différents croisements interspèces pour créer une forme de vie entièrement originale.

Les techniques les plus avancées seront mises à profit pour donner vie au programme. Les dernières technologies d'animation 3D sont utilisées pour animer les poissons, plus vrais que nature.

**El-Fish
est le nouveau
jeu des auteurs
de Tetris !
Une future
révolution ?**



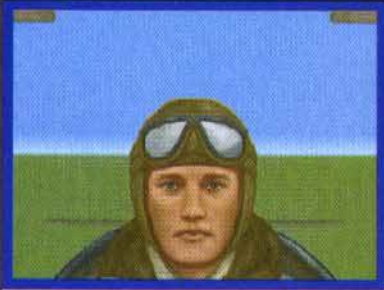
Les mystères de la création n'auront bientôt plus de secret pour vous. Le résultat du croisement entre cette perche miniature à gauche et ce pseudo poisson volant à droite risque d'être pour le moins original. Et il peut aussi se révéler une réussite complète tant sur le plan esthétique que celui du comportement.

Algorithmes génétiques et reproduction en raytracing renforcent le tout Alexey Pajitnov a déjà stupéfié le monde avec son *Tetris*, il se pourrait bien qu'il recommence son exploit avec *El-Fish* — édité par Mindscape. Wait and see!

Jacques Harbourn

SOFT FIGHT

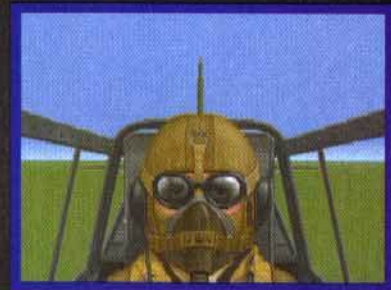
80 YEARS OF AERIAL WARFARE



Sopwith Camel



Fokker Dr. 1 Triplane



Messerschmitt Bf 109E



Mk.II Supermarine Spitfire



F-86E Sabre



MiG-15



MiG-21F 'Fishbed'



F-4J Phantom II



FRS 1 Sea Harrier



Mirage IIIE



MiG-23S 'Flogger'



F-16A Fighting Falcon

Combat Aérien Rapproché

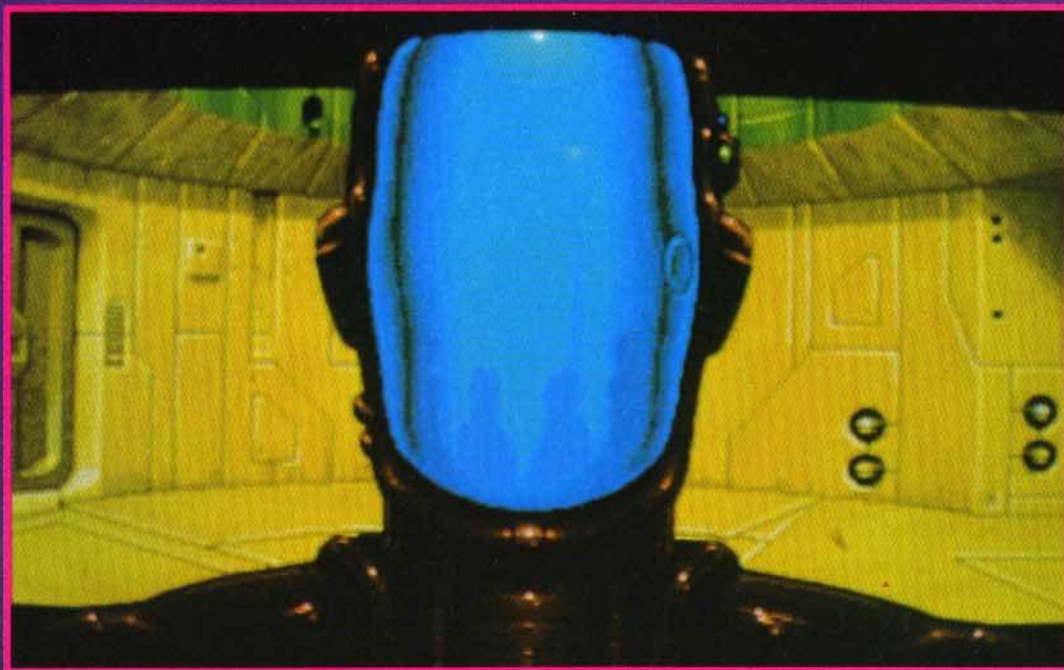
Disponible pour les compatibles IBM PC

MicroProse Ltd, Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Teitbury, Glos, GL8 8LD, UK. Tél: (+44) 666 504 326.

DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE

MICROPROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Sortie en mars 93 sur PC et Amiga. Une version A 1200 est envisagée.



Que cache donc cette tête sans visage dans laquelle quatre ombres se reflètent ? Vous remarquerez l'évolution des décors par rapport au premier volet, beaucoup plus adaptés, ici, à la SF.

Captive 2

Captive a été le premier jeu de rôles assez solide pour être comparé à l'illustre Dungeon Master. Cela lui a d'ailleurs valu en son temps d'être élu Tilt d'or.

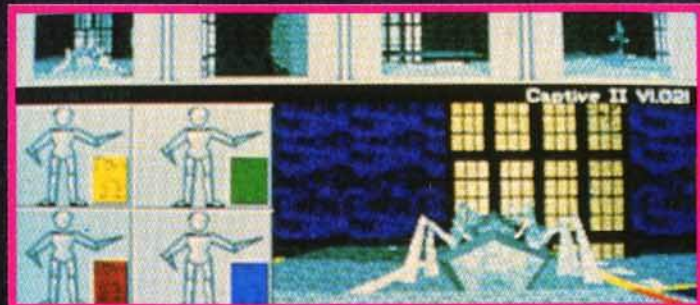
Son auteur, Tony Crowther, a voulu aller encore plus loin et établir une nouvelle référence. Y parviendra-t-il ?

Le monde de *Captive 2* est aussi gigantesque que celui du premier volet. L'histoire se place au XXIX^e siècle. L'univers se compose de gigantesques cités futuristes, reliées entre

elles par un réseau complexe de routes de communication. Chaque cité se subdivise en neuf quartiers, comprenant la bagatelle de plus de mille immeubles chacun !



Avec *Captive 2*, Mindscape détient sans nul doute un hit en puissance, les programmes de Tony Crowther laissant rarement indifférent. Le thème SF, rarement abordé en jeu de rôles, apporte un attrait supplémentaire.



On retrouve quelques réminiscences du premier volet, avec ses robots et ses caméras multiples. Mais celui-ci devrait aller beaucoup plus loin.

Fort heureusement un faisceau d'indices vous sera fourni pour éviter de vous perdre dans cette immensité. Et si cela ne vous suffit pas, sachez que même si vous avez exploré complètement la première cité et fini le jeu, 4 096 autres cités établies au hasard n'attendent que votre bon vouloir !

La quête est un peu différente. Si vous incarnez toujours Trill et contrôlez encore quatre droïdes, il s'agit ici de prouver l'innocence de malheureux citoyens accusés à tort de meurtres causés en fait par des robots déréglés.

Ces robots appartiennent à la toute puissante société « Bio-Corp ». Elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous

empêcher de la démasquer. De grands changements en ce qui concerne les graphismes grâce à l'usage poussé du procédé vectoriel.

Tony a d'ailleurs avoué qu'il s'était lassé de dessiner des murs, préférant mettre l'ordinateur à profit pour le faire à sa place ! Les résultats sont tout à fait réussis et parfaitement adaptés au scénario de SF. La version Amiga tirera profit des 32 couleurs tandis que la version PC misera sur le MCGA - 256 couleurs.

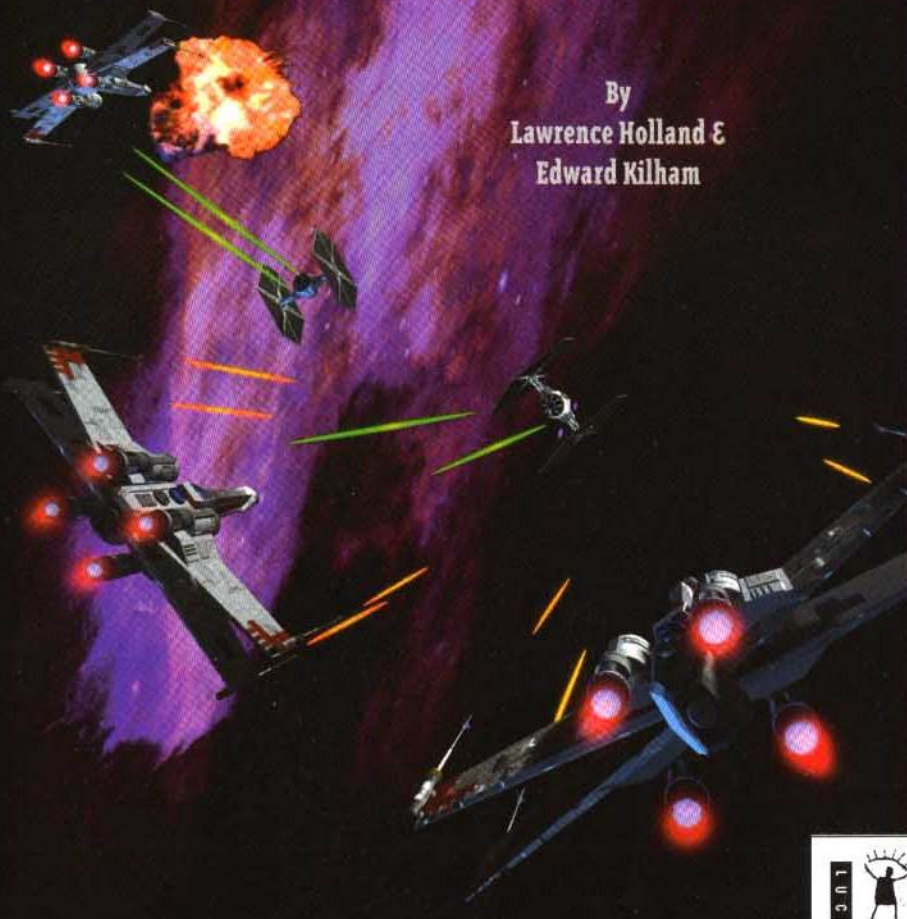
Fans de *Captive*, plus que quelques semaines avant de vous replonger dans l'univers délirant de Tony Crowther avec *Captive 2*, édité par Mindscape.

Jacques Harbourn

STAR X WING WARS

SPACE COMBAT SIMULATOR

By
Lawrence Holland &
Edward Kilham



Retrouvez dans cette superbe simulation les
grands frissons cinématographiques de la
saga de la guerre des étoiles

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois



™ & © 1993. Star Wars, X-Wing and all other elements of the game fantasy are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Used under authorization. All rights reserved. X-Wing game © 1993 LucasArts Entertainment Company. IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

ATARI ST/STE - AMIGA

THE DREAM TEAM 249/249F

+ WWF Wrestlingmania + The Simpsons
+ Terminator 2

SUPERFIGHTER 249/249F

+ WWF Wrestlingmania + Final Fight
+ Pitfighter

PSYCHO'S SOCCER 275/275F

+ International Soccer Challenge + Kick Off 2
+ World Championship Soccer
+ Manchester United

MANETTES

Manette SPEEDKING	125F
Manette NAVIGATOR	159F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

Air Support	ND/259F	Hook	249/249F	Premier Manager	225/225F
Aquatic Games	299/249F	Indy IV (Action)	225/225F	Risky Woods	225/225F
Black Crypt	ND/225F	Ishar	299/299F	Road Rash	ND/299F
Bunny Bricks	229/229F	Jaguar	ND/225F	Robosports	ND/259F
Castles	249/299F	Joe and Mac	225/225F	Shuttle	275/275F
Castles data disk	ND/149F	L'arme Fatale	249/249F	Sim Earth	ND/349F
Cool World	249/249F	Links	ND/359F	Striker	225/225F
Crazy Cars 3	299/299F	Lord of Rings	ND/225F	Super Tetris	ND/299F
Curse of Enchantia	ND/299F	Monkey Island 2	ND/349F	Superski 2	ND/299F
Doodlebug	225/225F	Nicky Boom	279/279F	The Games Espana	299/299F
Eye of Beholder 2	ND/325F	Pool	225/225F	Ween	299/299F
Global Effect	299/299F	Populous N2 Plus	ND/325F	Wizzkid	225/225F
Goblins 2	299/299F	Powermonger Data Disk	119F/ND		

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A-Train	Hired Gun
Addams Family 2	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Chaos Engine	Prehistoric 2
Crusader of Dark Savant	Sleep Walker
Fables and Fiends	Universal Monsters
Gunship 2000	Walker

AUTRES NOUVEAUTES

Alien 3	No Greater Glory
Armourgeddon 2	Nova 9
Bard's Tale Conts. Set	Outlander
Combat Air Patrol	Pacific Islands
Conquest of Longbow	Populous 2 Chall. data disk
Creepers	Prophecy of Shadow
Cytron	Robin Hood (Sierra)
Daemonsgate	Rome
Darkmere	Simpsons.
Free D. Cl	Super Cauldron
Jaguar	Super Hero
KGB	Utopia Twin Pack
Krusty's Fun House	

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin **MICROMANIA**, **TAPEZ 3615 MICROMANIA**

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA

TOP 20 ST/AMIGA

Street Fighter 2	249/249F	Transarctica	299/299F
The Manager	275/275F	D Day	ND/369F
Sensible Soccer N2	225/225F	Best of Best Karaté	269/269F
Legends of Valour	275/275F	Zool	ND/225F
Wing Commander	ND/299F	Project X	ND/225F
Indy IV (Adventure)	ND/325F	WWF N2	249/249F
Flashback	299/279F	EPIC	249/249F
Civilization	ND/299F	Fire and Ice	225/225F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Dominium	299/299F
Pinball Fantasies	ND/275F	Shadow of Beast 3	ND/275F

PC COMPATIBLE

NOUVEAU THE DREAM TEAM 299F

+ WWF Wrestlingmania + The Simpsons
+ Terminator 2

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Addams Family 2
Battletoads
Betrayal at Krondor
Buzz Aldrin Into Space
Car and Driver
Fables and Fiends
Flashback
Lemmings 2
MC Donald Land
Nigel Mansel
Sleep Walker
Space Quest 5
The Legacy
Ultima VII Part 2
Serpent Isle
V For Victory 2

MANETTES

TOPSTAR SV 227	289F
QUICKJOY SV 202	175F
CARTE SV 202	149F
QJOY SV 202 + CARTE	299F

AUTRES NOUVEAUTES

Amazon	Pacific Islands
Battlechess 4000	Pinball/Take Break
Carmen USA De Luxe	Populous 2
Carrier at War	Prehistoric 2
Creepers	Putt Putt
Daemonsgate	Reach for the Skies
Darkmere	Screen Saver
Daughter of Serpent	Street Fighter 2
Dogs Of War	Strike Com. Speech
Hired Gun	Acc
Incredible Machine	Strike Commander
Island of Brain	Universal Monsters
John Madden 2	Worldtris (français)
L'Arme Fatale	X Wing

A.T.A.C.	399 F	Dungeon Master	299 F
B 17 Fortresse Volante	399 F	Eric	299 F
Best of Best Karaté	299 F	FL17A NightHawk	399 F
Birds of Prey	349 F	Falcon Miss Disk 1	225 F
Bunny Bricks	229 F	Forge of Virtue	175 F
Captive 1.1	299 F	Goblins 2	349 F
Castles 2	349 F	Grand Prix Unlimited	299 F
Castles Data Disk	149 F	Gunship 2000 Scén.Disk	225 F
Cool World	295 F	Harpoon	399 F
Crazy Cars 3	299 F	Heroes of the 357th	299 F
Curse of Enchantia	299 F	Hook	349 F
D Day	369 F	Inca Speech Disc	249 F
Dark Queen of Krynn	299 F	Indy IV (Action)	275 F
Dominium	329 F	Indy IV (Adventure)	325 F

TOP 20 PC COMPATIBLE

Comanche	389 F	Inca	399 F
Grand Prix (Microprose)	395 F	Civilisation	349 F
Crusader of Dark Savant	399 F	AV8B Harrier Jump Jet	425 F
The Manager	275 F	Aces Mission Disk	225 F
King Quest VI	399 F	Transarctica	299 F
Task Force 1942	425 F	Aces of the Pacific	349 F
Laura Bow 2	349 F	Quest for Glory 3	349 F
F15 Strike Eagle N3	395 F	Ultima Underworld	349 F
Legends of Valour	359 F	Wing Commander 2	349 F
A-Train	349 F	Falcon 3.0	399 F

Ishar	299 F	Robosports	299 F
Jetfighter 2 + Mis Disc	475 F	Rome	349 F
KGB	325 F	Sherlock Holmes	375 F
Links Mauna Kea Course	229 F	Sim Ant PCW	299 F
Links Pro	399 F	Sim Earth PCW	345 F
Lord of the Rings 2	369 F	Sim Life	375 F
Lure of Tempress	299 F	Super Cauldron	299 F
Monkey Island 2	299 F	Super Tetris	349 F
Moonstone	275 F	The Games Espana 92	375 F
Nicky Boom	299 F	The Siege	275 F
Pacific War	375 F	the Summoning	325 F
Powermonger	349 F	Theater of War	325 F
Prophecy of Shadow	329 F	Ultima VII	349 F
Rampart	299 F	V for Victory	325 F
Red Baron Miss.Disk	225 F	Ween	349 F
Rex Nebular	399 F	WWF N2	299 F
Risky Woods	275 F		
Robocop 3	299 F		

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

SPECIAL VACANCES

Des promotions d'enfer pour
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE, GAMEBOY
GAMEGEAR, MASTER SYSTEM
PC COMPATIBLES
ATARI ST, AMIGA



LES NOUVEAUTES D'ABORD

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
 200 m2 exclusivement consacrés
 aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert
 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
 Galerie des Champs (Galerie Basse)
 84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
 Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
 5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
 Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
 Centre Commercial Rosny 2
 Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
 Centre Commercial Velizy 2
 Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
 Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
 Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
 Centre Commercial Nice-Etoile
 Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
 Niveau 1 . Face sortie Métro
 69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA

Pour connaître la disponibilité d'un jeu
 dans un magasin MICROMANIA,
TAPEZ 3615 MICROMANIA



Achetez vos jeux
chez le N° 1 des jeux vidéo
et bénéficiez avec la Mégacarte de 5%
de remise* sur des prix déjà canons* * Sauf sur les Consoles
 Remise différée.

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
 Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphoner ou taper 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - Depuis Paris composez le **16 92 94 36 00**

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

T2	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 29 F
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		Total à payer = F

Nom
 Adresse
 Code postal Tél. Ville

**LIVRAISON
 GARANTIE PAR
 COLISSIMO**

**SUIVEZ VOTRE
 COMMANDE EN
 DIRECT SUR MINITEL
 3615 MICROMANIA**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature :

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26 F**) pour frais de remboursement

Entourez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Game Boy Megadrive Gamegear Séga Super Nintendo

N° de membre (facultatif)

avant-premières

HIRED GUNS

Annoncé
pour mars 93
sur Amiga
et PC.

D'accord, sur micro, ce ne sont pas les jeux d'aventure qui manquent, mais si je vous dis que celui-ci est réalisé par Psygnosis, la curiosité devrait vous chatouiller les neurones. Et si j'ajoute qu'on peut s'éclater à quatre joueurs simultanément, vous allez foncer à la ligne en dessous... Alors à tout de suite !

Ah, vous voilà... Je savais bien que *Hired Guns*, le nouveau jeu de chez DMA Design/Psygnosis vous attirerait immanquablement. Bande de petits « petits curieux » ! Et maintenant, vous allez me supplier à genoux de vous en dire un peu plus ! Yark ! Yark ! Non, laissez tomber, c'est pour rire, mais si quelqu'un veut bien m'envoyer un T-shirt des Simpsons ou un poster de Julia Roberts...

Le premier jeu d'aventure pour quatre joueurs simultanés

Bon, tant pis, allons-y : *Hired Guns* est un jeu d'aventure novateur au scénario futuriste. Il vous propose d'incarner les rôles d'une bande de mercenaires sans foi ni loi. Ce ne sont pas des enfants de cœur et encore moins de cœur : ils sont recherchés par toutes les polices de la galaxie ! Mais le Gouvernement les a officiellement chargés de délivrer des otages retenus par un groupe terroriste, alors... Les quatre héros de *Hired Guns*, prononcez « Haïreud Gounz », disposent de caractéristiques différentes et peuvent être dirigés indépendamment les uns des autres par le même joueur ou par quatre joueurs qui devront alors se partager le clavier, les souris ou les joysticks. La distribution étant faite, commençons la partie. L'écran se divise en quatre fenêtres qui montrent ce que voit chacun des personnages. Elles contiennent également



En haut à gauche :
Cette vue subjective montre ce que voit le personnage. Elle permet de se déplacer et de tirer sur les ignobles monstres qui ne manqueront pas de surgir devant vous.

En bas à gauche :
Si vous disposez d'un scanner, celui-ci tracera pour vous le plan des lieux que vous aurez déjà explorés. Au passage, admirez la finesse des détails du plan.

En haut à droite :
En faisant apparaître l'écran d'inventaire, vous pouvez fouiller dans votre sac à dos pour examiner des objets, clés, armes, scanners, etc, puis les utiliser.

En bas à droite :
Chaque personnage dispose de ses propres caractéristiques : physique, sa force ; fitness, son état de santé ; expérience ; psionnic, ses pouvoirs psychiques.

trois menus permettant de fouiller dans l'inventaire, d'examiner les caractéristiques de chacun des personnages, ou encore de consulter le plan des lieux déjà visités. On retrouve, bien sûr, tous les éléments d'un jeu de rôle traditionnel : création des personnages, sauvegarde, portes, clés, téléporteurs, coffres, ... Deux grands attraits à ce soft : tout d'abord, le fait de pouvoir

agir en groupe. En effet, vous pouvez désigner un leader que les autres personnages suivront « intelligemment » en évitant les nombreux obstacles et en se tenant à bonne distance. Et surtout, vous pouvez envisager toute sortes de tactiques : séparation des membres du groupe, envoi d'éclaireurs, encerclement... De quoi s'éclater entre copains !
Marc Lacombe

HIRED GUNS EN CHIFFRES !

Le jeu occupera 8 Mo répartis sur 5 disquettes et réclamera au minimum 1 Mo de RAM. Vous pourrez sélectionner un des 12 personnages déjà créés, affronter 24 types d'ennemis différents, et il vous faudra plus de 80 heures de jeu avant d'arriver au bout !



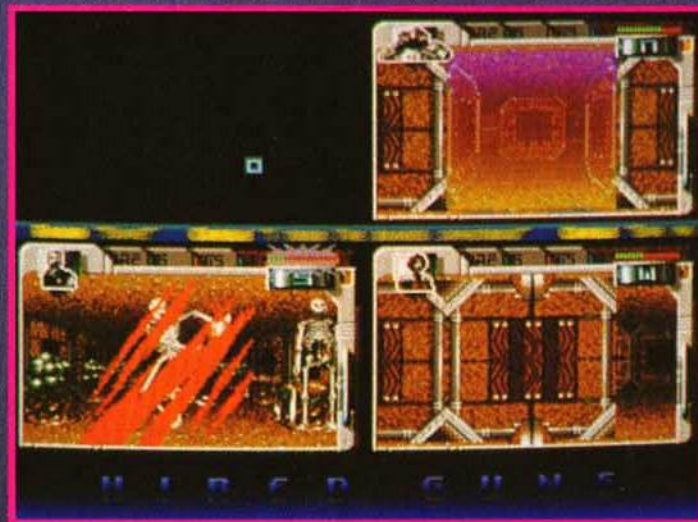
Tous les personnages ont accepté de poser pour cette photo souvenir en se regardant mutuellement dans le blanc des yeux...



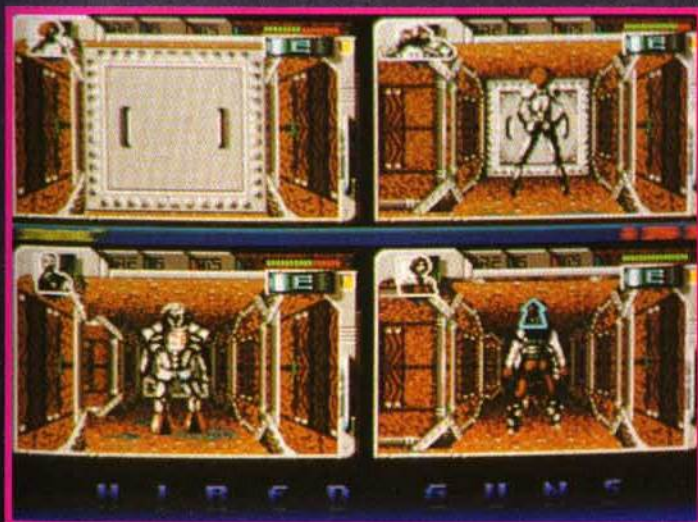
Deux téléporteurs sont entre eux dans le complexe transfère que les deux personnages du bas les attendent dehors.



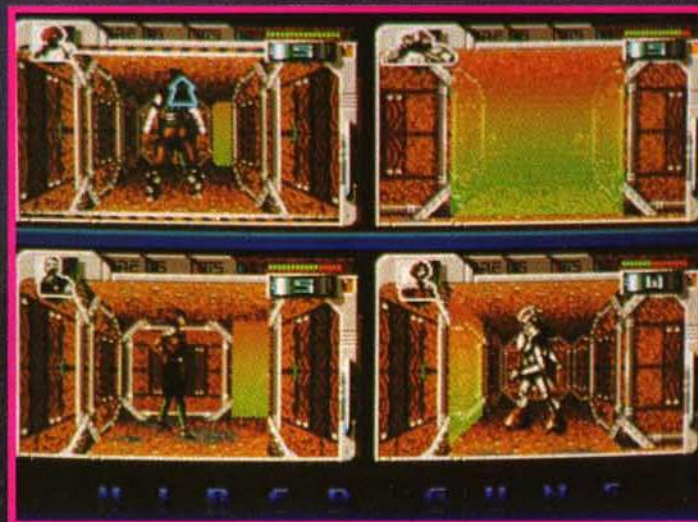
Domage que vous ne puissiez pas entendre le bruitage des tirs et du chargement des armes, on s'y croirait !



Cette salle est remplie d'œufs qui ne demandent qu'à éclore pour libérer de monstrueuses créatures... Alien que pourra !



Dans Hired guns, il est possible de déplacer certains blocs pour dégager des passages secrets.

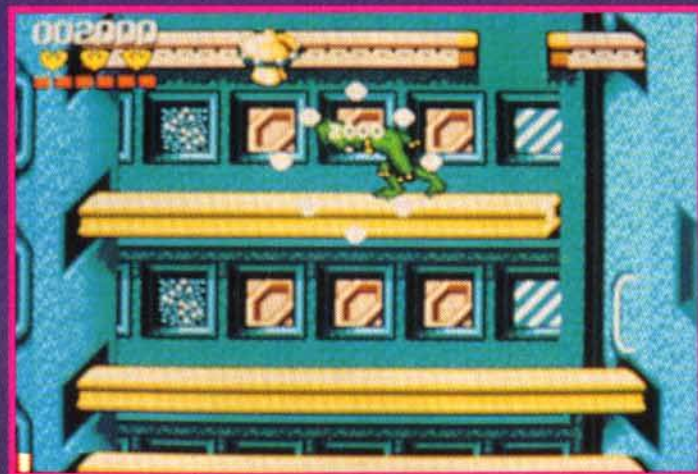


Le complexe souterrain est équipé de téléporteurs qui vous obligeront à faire des plans précis si vous ne voulez pas vous perdre.

Disponible incessamment sous peu sur PC, Atari ST et Amiga.



La situation n'est pas rose. Suspendu à une liane et attaqué par une nuée de corbeaux agressifs, vos possibilités de manœuvre sont restreintes. Mais vous trouverez bien un moyen de vous en tirer !



Continuez à monter, le salut se trouve vers la lumière.

Battletoads

Après les Tortues Ninja, c'est au tour des « Crapauds de Combat » d'envahir nos micros... Les animaux mutants et guerriers inspirent certains programmeurs. Mais qui croassent ainsi le soir, au fin fond des marécages ?

Battletoads a été un grand succès sur console NES. Le voici désormais traduit sur micro. Vous incarnez Rash, Zitz et Pimple, les Battletoads.

Ce sont en fait de pauvres testeurs de jeu transformés en amphibiens de combat par un dangereux virus informatique (vous rendez-vous compte des risques que l'on prend pour écrire nos articles ?!).

Défenseurs de la veuve et de l'orphelin, ils doivent tout tenter pour délivrer la princesse Angelica et la ramener à son père, l'empereur de la Terre.

Mais la Reine Noire veille, prête à tout pour réaliser son terrible forfait. Parviendrez-vous à la contrecarrer en dépit des énormes moyens dont elle dispose ? Toute la question est là ! Jeu d'action édité par Rare Software (des petits nouveaux), Battletoads mise sur une réalisation alerte. Le programme accepte deux joueurs simultanés, ce qui est assez rare pour être souligné.

Il faudra en découdre pendant douze niveaux semés d'embûches et de pièges de

toutes sortes pour espérer réussir votre quête. Vous pourrez heureusement compter sur quelques objets pour vous aider un peu : le « Turbo Jet », le « Space Board » ou même un « vélo de l'espace ».

L'animation devrait être d'un bon niveau, les héros disposant de 92 poses différentes, ce qui assure en théorie une animation variée et réaliste.

Jacques Harbonn



Voilà que même les bonhommes de neige s'en mêlent, vous bombardant de boules de neige. Mais un crapaud tel que vous, n'a peur de rien.



Changements de décors et d'atmosphère. Au froid et à la glace succèdent la chaleur et le désert. Avec tout ça, comment ne pas attraper un « chaud et froid » ?!

HISTORYLINE



1914-1918

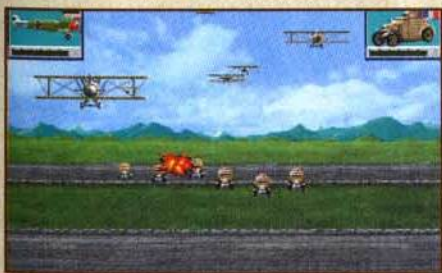
**TOUT A COMMENCE A SARAJEVO LE 28
JUN 1914 AVEC L'ASSASSINAT DE
L'ARCHIDUC FRANCOIS-FERDINAND...**

HISTORYLINE 1914-1918



HISTORYLINE 1914-1918 est un wargame relatant les événements de la première guerre mondiale. Ce jeu se joue à un ou deux joueurs. Vous endossez le rôle des alliés ou de l'armée allemande et vous surveillez le déploiement de vos troupes et les contre-attaques de l'ennemi grâce à une vue aérienne des combats.

Pour vaincre, il faudra tenir compte de nombreux facteurs tels que les changements de saison, la qualité du terrain, le contrôle des points stratégiques, tout en planifiant bien vos attaques. N'oubliez pas que l'objectif est de se montrer toujours plus habile que l'ennemi !



HISTORYLINE 1914-1918 reprend tous les faits historiques de l'époque, animés de magnifiques illustrations. Un manuel très bien documenté et très complet vous servira de guide tout au long de vos missions. Facile à jouer, HISTORYLINE 1914-1918 est un must pour tous les passionnés de jeux de stratégie et de simulations historiques. Des heures de jeu passionnantes en perspective !



"Sans conteste le meilleur wargame du moment"
Génération 4, 90%

"Vous craquerez complètement pour cette merveille"
Joystick

"Historyline est un excellent jeu" Tilt, 16/20



Disponible sur PC et AG en version française
En vente dans les FNAC
et les meilleurs points de vente



Blue
Byte

3615 UBI

© 1992 by Blue Byte All rights reserved

Distribué par
UBI SOFT 28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tel : (1) 48 57 65 52

avant-premières

PREHISTORIK II

Annoncé pour PC sur mars. Une version Amiga est à prévoir.



Prehistorik, l'un des titres phares de Titus, connaît une seconde jeunesse. Cet autre volet s'annonce plus passionnant que le premier et techniquement de bien meilleure qualité.



L'utilisation du deltaplane n'est pas obligatoire. Les branches d'arbres servent de plates-formes. A vous de voir si vous êtes assez bon pour jouer les « aviateurs ».

Groummff... fait l'homme des cavernes au moment de son réveil ! Une nouvelle journée de dur labeur commence. Avant toute chose partir à la recherche de nourriture. Monsieur Frigo n'ayant pas encore inventé le réfrigérateur, Prehistorik, le héros, doit quotidiennement faire son marché. Au menu, des animaux de toutes tailles qui ont le malheur de croiser sa route. Ours, dinosaures, guêpes, araignées, ptérodactyles... vont tâter de son gourdin ou de sa double hache. Pour l'aider dans sa rude tâche, de nombreux bonus sont mis à sa disposition. Faut-il encore pouvoir les attraper. Ils sont, ou cachés, ou à des hauteurs que même un agile primate ne peut atteindre. Mais Prehistorik a trouvé la parade : il saute sur le crâne des animaux et rebondit dans les airs. De plus, après plusieurs sauts, la bête est terrassée et les bonus sont multipliés par deux, trois, voire huit dans certains cas.

Prehistorik n'arrête pas de se fendre la nuque. Il se gausse des obstacles surtout lorsqu'il est à plusieurs mètres du sol.

Prehistorik peut même utiliser un deltaplane. Anachronique, certes, mais tellement pratique !

L'une des particularités du jeu est de pouvoir piloter un engin volant identifié mais complètement anachronique : un deltaplane ! Le déplacement dans les airs demande un certain apprentissage. Pour décoller, Prehistorik doit « gonfler » la voile du delta. Il prend son élan et pousse le joystick à fond vers le haut. Une fois dans les nuages, le contrôle de l'engin peut se révéler périlleux. Il faut sans cesse veiller à ce que la voilure du delta soit gonflée. Pour cela le héros doit piquer vers le sol et remonter brusquement vers les cieux. Au début, les crashes sont fréquents. Mais cela rend la partie très intéressante et originale une fois que le joueur parvient à maîtriser les commandes.

Techniquement, Prehistorik II s'annonce excellent. Le programmeur Eric Zmiro, a vraiment mis le paquet.



Le gourdin est l'arme primaire du héros. Elle fait pas mal de dégâts. Mais il n'y a pas que les monstres qui ont le droit à ce traitement de choc. Un peu partout, de nombreux bonus sont dissimulés. Il faut frapper sur les moindres blocs de pixels qui composent le décor.



L'une des différences entre Prehistorik 2 et le premier jeu est le nombre de cavernes. Ici, elles sont beaucoup moins nombreuses. De plus, certaines vous ramèneront au début du niveau. Dur, dur !!!



Attaque dans les airs. Malheureusement Prehistorik ne peut pas se servir de son arme. Il lui faudra donc éviter le combat ou rebondir plusieurs fois sur la tête de ce ptérodactyle.

Le jeu se compose de dix niveaux. D'un point de vue technique, Eric Zmiro, le programmeur, à qui l'on doit Moktar, a fabriqué une petite merveille. Un triple scrolling en 16 couleurs, encore inconnu sur PC, anime les niveaux. Des éléments passent au premier plan, les personnages se déplacent au second et les décors du fond scrollent sur un

troisième. L'effet est superbe ! Autre trouvaille : un niveau vertical avec un scrolling « forcé ». Le joueur ne doit jamais cesser de courir au risque de sortir de l'écran. D'autres surprises et pas des moindres attendent le futur homme des cavernes. Vous les découvrirez lors du test complet qui paraîtra courant mars.

Laurent Defrance

avant-premières

CHUCK ROCK II

SON OF CHUCK

Prévu sur
Amiga (1 Mo)
pour mai.

Vous vous souvenez sans doute de Chuck Rock, l'homme « préhistoricomique » qui jouait de la bedaine pour aller délivrer sa femme ? Depuis, Chuck a eu un fils et – tel père, tel fils –, cette fois, c'est le bambin qui part à la rescousse de son papa.



Avec un bon coup de massue bien appliqué, Chuck Jr. peut utiliser ce petit dinosaure comme une plate-forme pour passer les précipices. Une méthode délirante pour un jeu qui ne l'est pas moins.

Quelques années après la grande aventure de *Chuck Rock*, celui-ci a fondé l'empire automobile Fjord. Il s'est marié et a eu un bébé, Chuck Junior. Mais un jour, le grand concurrent de Chuck, un certain Brick Jagger, de la Datstone Car Company, le fait enlever. Junior, très précoce pour son âge, part à la rescousse de son père... Six grands niveaux et quatre mini-jeux sont à résoudre. Vous visiterez la jungle, des cavernes volcaniques, une montagne enneigée, des faubourgs préhistoriques (sur le dos d'un dinosaure géant !) et, enfin, l'usine du « super-vilain ». Les niveaux, divisés en plusieurs zones, contiennent bien sûr des ennemis et également des pièges parfois fort dangereux, ainsi que des biberons énergétiques pour ce bébé fort tonique.

Avec sa massue, le super-bébé peut se battre, pousser des rochers et neutraliser certains pièges. Il peut également grimper sur sa massue (elle est aussi grande que lui !) ou l'enflammer afin d'illuminer les endroits sombres. Si le petit héros libère un dinosaure, celui-ci le protégera parfois des coups des adversaires. Dans cet univers préhistorico-délinquant, les animaux servent de plate-forme, d'arme, d'ascenseur, d'escalier ou encore de pont. Les animations seront encore plus fines que dans *Chuck Rock*, et le maniement paraît assez intuitif. Il y aura trois degrés de difficulté. Le mode le plus facile augmentera la résistance du bambin et vous indiquera à l'aide de flèches les actions à effectuer. De plus, lorsque Junior mourra, il pourra reprendre son voyage à partir du même endroit. Il ne sera pas nécessaire de recommencer tout au début du niveau. Très bien conçu, *Son of Chuck* est un jeu de plate-forme prometteur même si le thème n'en est pas vraiment original (il n'est pas sans rappeler *Humans* ou encore les héros juvéniles de *Brat* et *Baby Jo*). Entre *BC Kid* et *Son of Chuck*, le duel risque d'être serré !

Eva Hoogh



Chuck Junior hurle en tombant sur ces pieux effilés. C'est bien connu que la peau des bébés est plus sensible que celle des adultes...



Voici les 60 positions qui composent les mouvements principaux de Chuck Jr. Une chose est sûre : les graphistes n'ont pas chômé !



Une astuce bien pratique : Chuck Jr. utilise la queue de certains animaux comme liane pour survoler les pièges qui parsèment le sol. Quel gamin prodigieux ! Ne serait-il pas, en fait, le fils de Tarzan ?



Chuck Jr. est petit mais, costaud. Pour ce qui est de la hargne, il en a à revendre. Les deux sbires de Brick Jagger vont en faire les frais.



Comme tout jeu de plates-formes qui se respecte, Son of Chuck propose un choix très complet de boss.



Edito

Le Tilt Journal bouillonne ! La grande découverte du moment, c'est la 3DO, une machine-événement qui risque de révolutionner le monde de l'informatique ludique. Mais attention : avec ses animations ultra-rapides, les risques d'épilepsie s'accroissent !!! Alors, pour savoir, ce que nous, à Tilt, pensons de cette affaire dont les médias font leurs choux gras, ne manquez pas l'article de notre humoriste en chef, j'ai nommé Marc Lacombe. Ne manquez pas, non plus, le déjeuner de six programmeurs de génie, ni la présentation des derniers jeux d'arcade qui seront bientôt adaptés sur micro. Bonne lecture !

Morgan Feroyd



Voici la machine du futur ! Encore, me direz-vous ? Cette fois, il semblerait pourtant qu'un vrai système ait été développé par la firme 3DO. Ce prototype a été construit par Panasonic.

3DO

LA MACHINE-EVENEMENT

Que vaut la 3DO face aux PC, Amiga et ST ?

Présentée au CES de Las Vegas en exclusivité, la 3DO est un support interactif multimédia. Le principe est le même que celui du CD-I mais avec un hardware d'une puissance dix fois supérieure. On obtient ainsi un machine située entre la console 32 bits et le CD-Rom. Un nouveau standard est né et il sortira en Europe en 1994.

L'Interactive Multiplayer, IM, ou plus simplement 3DO, du nom de la société qui l'a créée est sans doute le support multimédia du futur. Associant les technologies les plus récentes, la machine est impressionnante. L'idée d'élaborer un tel produit n'est pas nouvelle. D'autres sociétés, comme Philips avec son CD-I, ont créé des supports interactifs. Ce qui est différent avec le système 3DO, c'est la puissance offerte qui permet d'atteindre un nouveau stade dans le réalisme interactif. Ce système est basé sur une architecture 32 bits révolution-

naire. Au dire de ses concepteurs, elle effectue certaines tâches 50 fois plus vite que les ordinateurs « classiques » ou les consoles de jeu. Ses capacités permettent la création d'images très réalistes, de graphismes en 3D et d'animations utilisant de nombreuses techniques de cinéma (ombres, transparence, effets spéciaux). Pour mettre toutes les chances de succès de son côté, la société 3DO s'est associée avec de nombreuses entreprises : Matsushita (créateur du VHS), AT&T (la plus grosse société de télécommunication au monde), Time Warner, MCA (producteur de films et d'émissions de télé), Electronic

Arts (éditeur de jeux vidéo), Kleiner et Perkins Caufield & Byers (fabricants de Silicon Valley). De même, l'équipe de création est constituée de certains programmeurs ayant travaillé à la conception des Apple, du Commodore Amiga et de la console Lynx d'Atari. Ça promet ! Comme le CD-I, la 3DO est capable de lire les CD de toute sorte : audio, photo et vidéo. Un CPU de type 32 bits RISC est le centre vital du système. Il est associé à deux coprocesseurs. Un pour les graphismes et les animations et un pour les sons, ce dernier permettant de

transcrire un signal digital de la même manière que les CD. Ce procédé multitâche permet d'accélérer l'analyse et le traitement des données.

Les graphismes sont en plein écran et la vidéo est en temps réel (30 images par seconde – la norme américaine). La 3DO est équipée d'un lecteur de CD-Rom à double vitesse pour accélérer les accès et les transferts de données. De nombreux périphériques sont prévus : joystick et trackball, clavier et souris, modem, lunettes 3D haute technologie (polarisées), carte mémoire pour la sauvegarde de données, connecteurs pour caméra vidéo et prise MIDI. Rien que ça !

Les séquences animées sont stockées et compressées au format MPEG. Par exemple, ce genre de compression permet d'obtenir une image haute définition en 16 millions de couleurs, en 60 Ko. C'est actuellement l'un des meilleurs taux de compression. Cela permet d'enregistrer sur les lasers 12 pouces de 660

Rotations, scrolls en tout sens, image en 16 millions de couleurs... De quoi vous faire tomber dans les pommes. La qualité de la photo n'est pas géniale mais je vous garantis que c'est impressionnant !



Mo des heures de film, 60 heures de musiques, 20.000 bruitages, 20.000 photographies (images fixes) et d'innombrables pages de texte.

Les sujets exploités seront nombreux. On trouvera des jeux d'action, des jeux en 3D avec lunettes spéciales, des simulateurs de vol, des « bibliothèques » sur les animaux, l'architecture ou le sport, par exemple.

LA DEMO SUR 3DO

Les démos présentées au CES sur le stand 3DO étaient impressionnantes. Les nombreux effets préprogrammés du processeur permettent l'utilisation intensive d'effets spéciaux : des effets de transparence, de torsion, d'animation d'objets en 3D, d'images digitalisées, etc. Toutes ces opérations étaient effectuées avec une vitesse d'exécution et une fluidité plus qu'honnêtes. Mais attention ! les boîtiers présentés étaient vides et un ordinateur bien plus volumineux pilotait en réalité toutes ces séquences préprogrammées.

A côté de l'écran de la 3DO, la même démo tournait sur un PC 486. Le but de la manœuvre était de montrer la différence de qualité entre les deux machines. Autant vous dire tout de suite que le PC se faisait « écraser » ! D'ailleurs, cette pseudo-démonstration sonnait faux. Il est certain que le PC est moins puissant mais de là à passer pour un ZX 81... Il aurait sans doute été préférable d'optimiser la version PC pour que la comparaison soit valable. Mis à part ce détail, les démos vont certainement franchir un grand pas et ce, grâce à la 3DO !

Les graphismes de fond utilisés pour la démo sont impressionnants. Les 4096 couleurs (au moins) donnent aux dessins le réalisme d'une photo. C'est plutôt appréciable.



Trip Hawkins, président de la société 3DO, montre un prototype de l'M durant le CES de Las Vegas 1993.

Un des gros atouts de la 3DO tient au fait qu'il n'y a pas d'exclusivité de développement. Ainsi, 3DO propose à tous les éditeurs de créer sans réserve leurs produits.

Aussi de nombreuses sociétés s'intéressent déjà à l'M. Citons, entre autres : Bullfrog Production, Storm, Core Design, Dynamix, Electronic Arts, Gremlin Graphics, Loriciel, MCA, Microprose, Ocean Software, Origin Systems, Paramount, Psygnosis, Spectrum HoloByte, Virgin Games, Westwood Studios. On peut donc s'attendre à ce

quepromettre à la machine une évolution rapide et efficace. Après le magnétoscope VHS, le Laser Disc, le CD Audio et les consoles 16 bits, la 3DO Interactive Multiplayer cherche à s'imposer s'imposer comme un nouveau standard. Vu les capacités que nous avons décrites, on ne doute pas un seul instant qu'elle fera un gros boom ! Espérons que la logithèque sera à la hauteur d'une telle machine. Le prix de vente se situera approximativement entre 700 et 1 000 \$, soit environ 5 000 F.

Morgan Feroyd



Cette photo prise dans une des démonstrations permet de constater la grande qualité de l'image.

3DO : CONSOLE OU MICRO ?

A l'époque où les micro-ordinateurs et les consoles font une gigantesque percée dans les foyers, on peut se demander si ces « machines du futur » se dirigent vers un créneau commercial bien défini. Que cherchent-elles à remplacer ? Il semble que ces produits soient destinés à des applications très variées : jeu, loisir, éducation, etc. Reste qu'un produit trop « ouvert » risque de ne pas parvenir à s'implanter. Alors que la spécialisation permet de faire un travail de qualité et nettement plus pointu, 3DO semble bien gérer cette difficulté. La plupart des extensions et périphériques peuvent rendre la machine aussi variée qu'il y a d'applications possibles : clavier, souris, joystick, joypad, imprimante, synthétiseur, etc. C'est à la fois une console et un micro. Mais la 3DO saura-t-elle trouver un créneau à cheval entre ces deux domaines ? Elle est trop chère pour une console et ne propose pas de programmation directe comme un micro. A l'heure actuelle, il est difficile de tirer une conclusion.

INTERVIEW CE QU'ILS EN DISENT...



C'est certain, la 3DO provoque un fort engouement de la part de tous les partenaires plus ou moins proches du projet. Voici quelques réactions « à chaud ».

TRIP HAWKINS, PRÉSIDENT DE THE 3DO COMPANY (ex-fondateur d'Electronic Arts) :
« Le but de 3DO est de créer un nouveau standard multimédia interactif. Nous n'allons construire ou commercialiser aucun produit. Mais nous allons vendre notre technologie à des sociétés qui, elles, le feront. Notre idée n'est pas nouvelle. D'autres compagnies ont lancé des systèmes interactifs multi-usages. Ce qui est différent avec la 3DO, c'est que notre plateforme est si puissante qu'elle va offrir un niveau de réalisme et d'ergonomie jamais atteint. »



LARRY PROBST, PRÉSIDENT D'ELECTRONIC ARTS : « Nous croyons fermement que la 3DO peut conduire au développement d'un marché grand public similaire à celui de l'audio ou de la vidéo. Cette machine est le résultat d'une technologie extrêmement novatrice. Elle sera néanmoins proposée à un prix accessible pour le consommateur.

SKID PAUL, VICE-PRÉSIDENT DE MCA : « Je voudrais expliquer pourquoi MCA est si enthousiaste quant à ce projet. Nous pensons que la 3DO représente une avancée très significative de la technologie moderne. D'habitude, les studios de cinéma ne font que vendre leurs licences de films pour en faire des jeux vidéo. Nous ne participons pas du tout à la création de ces logiciels. La raison principale est que nous sommes avant tout des conteurs, des scénaristes. Nous développons des scénarios, des histoires, des personnages. Mais, avec les capacités limitées du matériel disponible sur le marché, il n'y avait pas vraiment d'autre chose à faire que de vendre nos licences. Avec 3DO, les metteurs en scène, les producteurs de télévision et les musiciens de talent de MCA peuvent enfin raconter leurs histoires. Et cela grâce à la puissance de la machine. On parle beaucoup du rapprochement Hollywood/Silicon Valley, je pense qu'un produit comme la 3DO est le résultat de cette association. »

JLJ



JPEG / MPEG : DE QUOI S'AGIT-IL ?

MPEG et JPEG ne sont pas les dernières invectives à la mode mais les abréviations de Motion Picture Expert Group et de Joint Photographic Expert Group. Ces professionnels ont défini des protocoles de compression d'images animées (MPEG) ou fixes (JPEG) très efficaces, lesquels ont la caractéristique de diminuer plus ou moins la qualité de l'image car ils interprètent les données. Outre les classiques codages de redondances RLE (on signale une zone blanche en définissant sa longueur et son contenu), le JPEG élimine les pixels isolés, ce qui augmente l'efficacité de la compression mais altère l'image. La qualité obtenue est proportionnelle au facteur de compression utilisé. Le MPEG, destiné à compresser les séquences vidéo, ne détecte que les différences entre

Des tranches, encore des tranches... Ces images digitalisées sont d'une grande qualité. La puissance du processeur permet de déformer à volonté, sans saccade, ces visages.

deux images (sans cela, on est obligé de coder 24 images complètes pour chaque seconde !). Là aussi, il y a une perte de qualité. Malgré cela, le MPEG est le meilleur format de compression disponible actuellement.

JLJ

RISC OU CISC ?

Les microprocesseurs à architecture RISC (pour Reduced Instruction Set Computer) sont actuellement très à la mode. L'Archimède, qui les a démocratisés, n'est plus seul. Apple et IBM, pour ne citer que les plus grands, se sont lancés dans la course avec le Power PC, au détriment d'Intel (fabricant des processeurs 80 x 86 qui équipent les PC). Mais pourquoi ces constructeurs sont-ils si enthousiastes et quelles sont les différences entre le RISC et le CISC ? Il faut

QUI PARLE D'EXCLUSIVITE ?

Le principal atout de cette machine est sans aucun doute l'absence de droits d'exclusivité. En fait, la tâche de la firme 3DO consiste surtout à mettre au point un système. Ensuite, n'importe quelle société pourra construire sa console (avec un look différent mais des capacités identiques). C'est le cas des magnétoscopes VHS pour lesquels seul le logo « VHS » est déposé. On peut donc espérer que de nombreuses sociétés japonaises, américaines et taiwanaises (voire européennes) s'intéressent à l'élaboration de la

3DO. Ainsi, les prix devraient vite baisser et devenir réellement intéressants. Pour ce qui est des logiciels, c'est exactement la même chose. Chaque éditeur peut programmer librement et 3DO fournit même à ceux qui le désirent près de 170 gigas de données (musiques, images, routines) pour leur permettre de travailler efficacement. Précisons que c'est l'association avec de nombreuses « super-boîtes », comme Electronic Arts, Warner ou MCA, qui a permis cette politique. Si tout se passe bien, la 3DO sortira à la fin de l'année aux USA. Il faut compter un an pour voir se développer une logithèque fournie sur la 3DO.



Banana San essaie ces fameuses lunettes 3D. Elles permettent de voir toutes les couleurs, relief en plus ! Hélas, la démo présentée durant le salon ne démontrait pas les toutes possibilités de la technique utilisée.

LE LASERACTIVE DE PIONEER

Au C.E.S, la société Pioneer a présenté son produit du futur. A la fois CD-I et CD-ROM, cette machine appelée LASERACTIVE est assez intéressante. Son premier atout est qu'elle accepte les lasers de format 8 et 12 pouces. Cela permet de profiter d'une grande capacité de stockage. En terme de chiffres, cela permet de passer d'un disque laser classique de 540 Mo à un disque laser de 540 Mo qui peut aussi contenir 60 mn de vidéo (un film par exemple) et de nombreux sons FM. Le deuxième atout du LASERACTIVE est qu'il est proposé avec trois extensions : un boîtier Méga-drive, un boîtier NEC et un boîtier pour lire les disques Karaoke. Outre la reconnaissance des CD-audio, CD-photo, LaserDiscs et des CD-I, il est donc possible de jouer avec des cartouches ou des Méga-CD SEGA, à des cartouches ou des CD-ROM pour NEC et d'écouter des disques Karaoke permettant de mixer sa voix sur n'importe quel disque (Un concert Live en duo avec Patriciick, quel pied !). Le LASERACTIVE devrait sortir en Europe vers la fin de 1994.



plus de temps qu'une simple addition. Et ces instructions ne sont pas toujours parfaitement optimisées pour l'utilisation que l'on veut en faire, alors qu'en associant des instructions de base, on peut parvenir à une optimisation maximale.

En pratique, programmer en assembleur sur un processeur RISC est un véritable cauchemar. A l'arrivée, en revanche, on obtient un gain de rapidité très sensible. Les processeurs RISC

ont plusieurs autres avantages par rapport à leurs homologues CISC (set d'instructions complexes). En premier lieu, ils ne coûtent pas cher, ce qui promet des prix d'ordinateurs hyper-puissants accessibles à tous. Ensuite, il est facile d'associer plusieurs processeurs RISC en parallèle. Le principal incon-

LE CD-I ET LA 3DO

Le multimédia interactif remplacera-t-il nos ordinateurs et nos consoles ? Il semble en tout cas que le futur nous réserve bien des surprises. Depuis la sortie du CD-I en France, ce genre de support a éveillé beaucoup d'intérêt. Ergonomique et simple d'emploi, son champ d'utilisation est très vaste : jeux, utilitaires, bibliothèques. Avec de telles capacités, la 3DO est pleine de promesses et nous rapproche à grands pas de l'ère informatique/domotique.

vénient, la difficulté de programmation, disparaît avec un bon compilateur C ou Pascal. Ajoutons que le 586 (Pentium) est doté de processeurs mixtes CISC et RISC. Une révolution est en marche et nous en verrons les résultats dans les prochains mois. J.L.J

savoir que dans un 80 x 86 (8086 à 80486), les instructions complexes comme la multiplication ou la division sont câblées. Le processeur RISC, lui, ne comporte que très peu d'instructions prédéfinies et ces multiplications ou divisions sont décomposées en toute une série d'opérations et de décalages de bits qui s'effectue très rapidement. On pourrait penser que l'utilisation d'une fonction prédéfinie est plus rapide. En fait, il n'en est rien, tout simplement parce que ce genre d'instruction prend beaucoup

FAUDRA-T-IL METTRE NOS MICROS A LA POUBELLE ?

Le temps des machines interactives et du support laser est venu. Après le CD-I de Philips, le Laseractive de Pioneer (voir encadré) et la 3DO, on commence à se demander quelle sera vraiment la machine du futur. Elles se suivent et se ressemblent, et tous les journaux les annoncent comme révolutionnaires. Qu'en est-il réellement ? En fait, il est clair que les micros et les consoles seront remplacés par un support multimédia de ce type. Lequel ? Difficile à dire car ils ne sont pas suffisamment « costauds » pour prétendre à quoi que ce soit actuellement. Soit la logithèque est pauvre, soit les capacités techniques annoncées sont insuffisantes, soit, enfin, les périphériques internes et externes sont en nombre trop limité. Tout laisse à penser que la machine la mieux placée est la 3DO. En effet, le regroupement de grosses sociétés comme Matsushita, Electronic Arts et MCA (entre autres) garantit une structure très solide, bénéfique au développement de la machine. Tous les stades de développement sont réunis : étude et construction, apport de documents cinématographiques et de licences de films, programmation et application en logiciels (professionnels, éducatifs et ludiques). Il ne manque que le réseau de distribution. Et celui-ci sera assuré par les constructeurs eux-mêmes. Avec tous ces éléments, on peut supposer que la 3DO connaîtra une évolution rapide et intéressante. Que cela serve d'exemple à tous car, pour une fois, les clients seront les premiers à en profiter, c'est-à-dire nous.

TABLEAU COMPARATIF DE PUISSANCE : COULEUR ET ANIMATION

Nous avons comparé les capacités graphiques de la TV, de micros 8 bits et 16 bits avec celles de la 3DO.

	TV	8 bits	16 bits	3DO
COULEURS	2.000.000	16	256	16.000.000
ANIMATION (pixels/sec)	6.000.000	100.000	1.000.000	32.000.000 /

Comme on peut le constater, les caractéristiques vidéo de la 3DO sont particulièrement impressionnantes. Seront-elles exploitées efficacement ? Espérons-le.

Le Mac nouveau est arrivé !

Apple nous les avait promis, les Mac nouveaux sont là ! Et cette nouvelle fournée très encourageante a toutes les chances de plaire aux ludomaniaques. Tilt vous propose un petit panoramique des six nouvelles machines d'Apple.

Apple vient de présenter ses six nouveaux Mac. A l'image de leurs performances, la fourchette de prix est très étendue – elle s'échelonne de 6 500 F à 40 000 F – et vous permettra vraisemblablement de trouver le Mac de vos rêves pour jouer et travailler.



Le Classic Color est certainement le plus intéressant pour le joueur. Doté d'un écran 10", d'une carte 256 couleurs, de 4 Mo de RAM et d'un disque dur, il offre le meilleur rapport qualité/prix de la gamme Macintosh.



Le LC III est deux fois plus performant que le LC II pour un prix sensiblement équivalent.

correspond à celle d'un écran 12") et 256 couleurs intégrées. Il est livré avec 4 Mo de mémoire vive (extensible à 10 Mo) et un disque dur de 40 ou 80 Mo. Il est aussi puissant que le LC II mais nettement moins cher : 8 500 à 10 000 F HT, selon la configuration.

Le deuxième de la gamme est le LC III. Conservant le même look que ses aînés, LC et LC II, ce petit nouveau est bourré de qualités. C'est un 68030 à 25 MHz et à bus 32 bits, deux fois plus performant que le LC II. Il est livré avec 4 Mo de mémoire vive (extensible à 36 Mo), un disque dur de 40, 80 ou 160 Mo et une vidéo intégrée pour tous les moniteurs Apple. Son coût varie de 10 000 à 13 000 F HT.

Et comme les barrettes mémoires ne sont pas compatibles avec celles des anciens LC, Apple propose un changement de la carte mère pour environ 5 000 F TTC.

Si vous êtes un peu plus fortuné, vous craquerez peut-être pour le *Centris 610*. Il est équipé d'un processeur 68040 à 20 MHz, 4 Mo de RAM, d'un disque dur

de 80 Mo ou 230 Mo et surtout d'un lecteur de CD-Rom. Son coût, 14 000 à 19 000 F HT sans l'écran, est très compétitif mais encore trop élevé pour une machine de jeu.

Et pour le plaisir des yeux, jetez donc un œil sur le

PowerBook 165c, un portable couleur. Son design et ses performances, 68030 à 33 MHz, 3,2 kg, vous feront peut-être oublier le prix, 21 900 F HT. Apple en a profité pour annoncer un changement de politique marketing visant à faire



Les Macintosh Performa sont des modèles « clés en main » destinés aux nouveaux acquéreurs. Proposés dans les magasins grand public à des tarifs intéressants, ils devraient aider à démocratiser le Mac.



logiciels – Une Visite Guidée, ClarisWorks, QuickTime, Echange PC/Macintosh, des Utilitaires. Tout acheteur de *Performa* entre gratuitement au Club Macintosh Performa et bénéficier de goodies, de conseils et d'un support téléphonique.

Le prix des ces Mac-comme-les-autres-mais-différents ? 7 900 F TTC pour le *Performa 200* – 68030 à 16 MHz ; 4 Mo de RAM ; DD de 40 Mo ; écran N&B 10" intégré ; de 10 900 à 12 300 F TTC, en fonction de l'écran, pour le

Performa 400 – 68030 à 16 MHz ; 4 Mo de RAM ; DD de 40 Mo ; vidéo intégrée supportant 256 couleurs ; écran 12" ou 14" ; 16 900 F TTC pour le *Performa 600* – 68030 à 32 MHz ; 4 Mo de RAM extensible à 68 Mo ; DD de 80 Mo ; vidéo intégrée supportant 256 couleurs ; écran 14" ou 19 500 F TTC avec le lecteur CD-Rom Apple CD 300i.

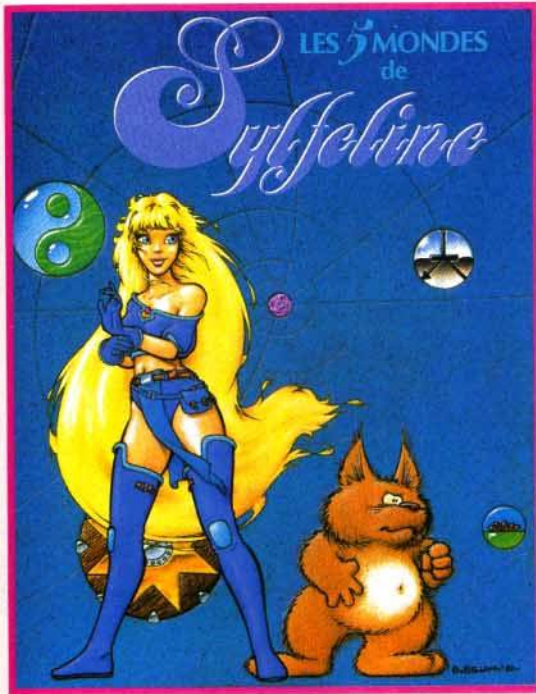
Catherine Cornu



Avec le Centris 610 on entre dans le monde haut de gamme. 68040 à 25 MHz, écran 14", disque dur 230 Mo et CD-ROM intégré en font un excellent outil de travail... et une bête de jeu !

entrer le Mac dans les foyers. Dès à présent, on peut acheter, chez certains distributeurs grand public agréés une gamme de machines introuvables chez les revendeurs habituels. Ces *Macintosh* qui ont pour nom *Performa* sont livrés en « bundle ». Le prix d'achat comprend un écran, le système 7.1, un clavier standard, une souris, un microphone et un disque dur interne sur lequel est installé des

LES 5 MONDES DE SYLFELINE



Liés entre eux par une force cosmique très puissante, les 5 mondes de Sylfeline ne manqueront pas de vous enchanter. Un scénario prenant et une qualité graphique impressionnante, telles sont les qualités de cet ouvrage.

Les 5 Mondes de Sylfeline, c'est le titre du premier album de Bruno Bellamy. Vous connaissez certainement ce dessinateur pour sa participation à de nombreux magazines informatiques (ST-Mag, Joystick, Gen 4 et Tilt). Les personnages principaux développés dans la BD sont archi-connus : une créature plantureuse comme on aimerait en voir plus souvent et un ours en peluche absolument craquant. Sur cette base finalement classique, le scénariste Marc Bati a su imaginer un univers original, mélange de SF et de

fantasy. Et le célèbre trait de Bruno Bellamy profite d'une belle mise en couleurs. Cette bande dessinée sera bientôt suivie d'un autre volume mais, et c'est une bonne chose, les deux histoires pourront se lire indépendamment. Elles se dérouleront dans le même monde et l'on peut s'attendre à des péripéties mouvementées. Mais je préfère ne pas vous en dire plus et vous inviter plutôt à plonger dans cette BD absolument splendide. Espérons que ce duo de choc nous réservera encore moult surprises de cette qualité.

Morgan Feroyd

ERRATUM

CARTE SON

Au numéro précédent, dans un article sur les nouvelles cartes sons pour PC, nous avions parlé de la Sound Galaxy NX Pro comme étant la carte universelle. Son excellent rapport qualité/prix en fait l'une des cartes les plus intéressantes du marché à l'heure actuelle. Emballés par de tels résultats, nous avons laissé

une malencontreuse erreur se glisser dans nos colonnes. D'après nous, son seul défaut était l'absence d'une prise joystick comme le proposent les cartes Sound Blaster. Or, la Sound Galaxy possède bel et bien une interface joystick. L'erreur étant corrigée, nous ne pouvons que vous encourager à acquérir cette carte absolument géniale. (La carte Sound Galaxy NX Pro est distribuée par ID au prix G).

MF

EN BREF

FESTIVAL CREATION ET INFOGRAPHIE

Du 15 janvier au 21 juin, Apple (et de nombreux partenaires) organise le festival Création et Infographie 1993.

Cette manifestation s'organise autour de l'architecture, du design, de la photographie, de la vidéo, du graphisme et de l'intégration image/texte. Son optique est de créer un véritable forum de rencontres et d'échanges entre les différents acteurs du monde artistique et, plus généralement, de l'art appliqué à l'informatique. Pour concrétiser cette action, un concours est organisé. A l'issue duquel vous pourrez gagner de nombreux prix (entre autres des Macintosh Quadra 950 -de vrais monstres !). Mais faites vite, la date limite d'inscription est fixée au 15 mars. Le festival comprend aussi des expositions, des conférences, des ateliers et un vernissage. Tous les sujets traités concernent l'art et sa mise en relation avec l'outil informatique.

Alors, si vous vous sentez l'âme d'un Michel-Ange futuriste ou si vous voulez juste en savoir plus sur l'infographie en général, ce festival s'annonce très prometteur. (Pour plus de renseignements, contactez le département des actions artistiques d'Apple Computer France ou bien composez le 3615 APPLE).

MF

CODING PARTY

Avis à tous les branchés de la démo, fanas de la programmation, aficionados du ST, du TT, de l'Amiga

et du Falcon. L'association Contact'ST, l'Ecole de commerce de gestion et d'informatique appliquée et le groupe Cybernetics organisent une grande coding party en Seine-et-Marne à la fin du mois de février. Quelques 200 et 250 personnes sont attendus. Si vous voulez en savoir plus, écrivez vite à :

Contact'ST
7, rue Félix-Gaffiot
25000 Besançon

Rémi Le Penne

FALCON ET JAGUAR : OU EN EST-ON ?

Où est le Falcon ?

Voilà une bonne question et que bon nombre d'entre vous se pose !

Préalablement annoncée pour novembre puis pour décembre, la machine d'Atari s'est quelque peu fait désirer.

Mais, si l'on en croit les responsables d'Atari France, l'attente est enfin terminée : « Le Falcon 030 sera disponible dans les boutiques françaises dès la fin du mois de février », affirment-ils.

D'autre part, la fameuse console Jaguar revient sur le devant de la scène. Elle a été présentée à certains distributeurs lors du Salon du jouet de Nuremberg en Allemagne. Bien que peu d'informations sûres aient filtré à ce sujet, on annonce que la Jaguar (nom de code qui ne sera peut-être pas définitif) contiendrait un 68030 complété par un autre processeur 32 bits pour le son et le graphisme. En plus des cartouches ou des cartes, la machine accepterait aussi les CD. Le lancement officiel est prévu pour l'automne mais il faudra sans doute attendre un petit peu plus avant d'avoir la Jaguar entre les mains...

RLP

TELE CONTRE JEUX VIDEO...

C'EST LA GUERRE !



Si vous êtes un fana de jeux vidéo, ne vous laissez pas avoir par les bruits qui courent en ce moment ! Et que la télé se charge de propager insidieusement ! Il ne se passe pas une semaine sans qu'une chaîne diffuse un reportage sur les risques de crises d'épilepsie provoquées par les jeux vidéo. Ou qu'un éminent psychiatre vous explique que votre passion vous entraîne vers la maladie ou la débilité ! Et pourquoi pas le Sida, tant qu'on y est ?

« Eteins-moi ton jeu vidéo, ça abîme l'écran de la télé. » Il y a quelques années, qui d'entre nous n'a pas été victime de cette rumeur colportée par des parents indignes, uniquement soucieux

de leur tranquillité ? Maintenant, le refrain a changé, mais croyez-moi, l'idée reste la même : nous empêcher de jouer... Et certains sont prêts à toutes les bassesses pour y parvenir...

A en croire la télé et les psychiatres, l'amateur de jeux vidéo est un pauvre gogo associatif et un peu attardé qui se replie sur lui-même comme un escargot dans sa coquille pour s'adonner à son vice favori...

Et voilà qu'on apprend aujourd'hui que le bougre est, en plus, capable de se mettre à baver et à hurler comme un loup-garou pour peu qu'il s'excite un peu trop sur son joystick ! Au secours ! Mon petit est possédé par Sonic ! Il bave et il parle des langues inconnues (« Tips », « Joystick », « Scrolling », « Warp zone ») ! Vite, un exorciste ! Décidément, la télé ne sait plus quoi inventer pour affoler les

foules... Après les élucubrations de « La Grande Famille » sur Canal +, voilà que le journal de 20 heures de France 2 s'y met aussi... Dans l'édition du 13 janvier, certains d'entre vous ont peut-être été surpris de découvrir un reportage qui dénonçait les risques de crises d'épilepsie provoquées par les jeux vidéo avec, à l'appui, le témoignage bouleversant d'une mère de famille britannique qui décrivait ainsi l'état de sa fille après une crise survenue en pleine partie de *Super Mario* : « Elle était toute bleue et elle ne bougeait plus, j'ai cru qu'elle était morte ». On imagine aisément la panique dans les rangs des mères de France,

EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES OU SUPER NES

Peu de personnes seulement sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Cependant, ceux qui n'ont jamais fait de crise peuvent être atteints sans que leur maladie n'ait été détectée. Nous vous suggérons de consulter votre médecin si vous êtes épileptique ou si, en jouant à des jeux vidéo, vous présentez un ou plusieurs des symptômes suivants: troubles de la vue, contractions musculaires, autres mouvements involontaires, perte de connaissance, troubles mentaux et/ou convulsions.

Un avertissement qui figure depuis quelque temps sur les notices de jeux et qui fait froid dans le dos !

soudain horrifiées de voir leurs rejets jouer avec de véritables bombes à retardement... Merci France 2 !

**Une mère témoigne :
« Elle était toute bleue et elle ne bougeait plus, j'ai cru qu'elle était morte ».
Boulevardier !**

Dans les jours qui suivirent, les autres chaînes, de même que la presse, se ruèrent à leur tour sur le filon... C'était à qui en rajouterait le plus ! Certains affirmaient que les jeux vidéo étaient également responsables de la désaffection des jeunes pour la lecture, d'autres se lançaient dans des analyses psychanalytiques douteuses : d'après le magazine « Le point », *Super Mario* est une représentation de l'Œdipe puisque Bowser, le méchant, incarne le père, celui qui détient la mère, et blabla... Remarquable analyse pour une notice de jeu rédigée en 20 secondes par un programmeur japonais sans imagination !

Psychiatres, sociologues, mères de famille et spécialistes se succédaient pour enfoncer le clou jusqu'à ce que le ministère de la Consommation se décide enfin à désigner une commission d'enquête chargée d'étudier les risques éventuels.

C'est vrai que l'avertissement qui figure sur les notices des jeux pour consoles a de quoi faire frémir, mais rapellons ce que déclare le corps médical, à savoir que ce genre de crise est extrêmement rare et peut tout aussi bien être provoquée par un écran de télévision branchée sur n'importe quelle chaîne (surtout TF1, tiens !). Car c'est le clignotement des images (ou celui des lumières d'une boîte de nuit, par exemple) à une fréquence plus ou moins élevée qui peut déclencher une crise chez une personne atteinte d'épilepsie photosensible.

**Non, Mario et Sonic ne sont pas des tueurs !
Seuls quelques rares sujets prédisposés devront faire attention à ne pas abuser des jeux vidéo.**

Rassurez-vous, si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous avez bien peu de chances de vous rouler par terre en pleine partie de *Super Mario Kart* (à moins de vous faire doubler à deux centimètres de la ligne d'arrivée !). Si vous êtes épileptique, il existe effectivement un risque infime, mais si vous ne l'êtes pas, vous ne risquez en aucun cas de le devenir en jouant à un jeu vidéo.

Alors que faire pour éviter tout risque éventuel ? Pas la peine de mettre un préservatif à votre moniteur, un peu de modération suffira ! Si vous avez une tendance à l'épilepsie, évitez simplement de jouer trop longtemps sur votre console favorite. Encore faut-il savoir ce que l'on entend par « longtemps »... Rassurons tout de suite les mères qui s'affoleraient de voir leurs rejets jouer plus de deux heures par jour sur leurs consoles, les testeurs de *Tilt* passent en moyenne plus de 8 heures par jour devant des écrans de jeux vidéo et aucun ne s'est encore jamais mis à baver au milieu de la salle de rédaction (si ce n'est devant une démo particulièrement alléchante !).

Si un jeu vidéo peut déclencher une crise, il ne peut en aucun cas rendre épileptique quelqu'un qui ne l'est pas.

Il n'y a donc pas de quoi plonger toute la France dans l'angoisse ! Mais peut-être qu'en s'en prenant aux jeux vidéo qui, ne l'oublions pas, monopolisent l'écran du téléviseur aux dépens des délires mégalomaniacs de Thierry Ardisson ou des japonaiseries de Dorothee, les chaînes espèrent récupérer une petite part

d'écoute... Car, ce que la télé se garde bien de dire, c'est que les jeux vidéo réduisent le temps passé à regarder la télévision. En un mot comme en un article, ça fait baisser l'audimat ! Aux Etats-Unis, les jeux vidéo sont d'ailleurs en passe de battre les taux d'écoute de la télé ! Désolé, messieurs de la télé mais pour nous déguster de notre loisir préféré, il faudra trouver autre chose !

Les testeurs de Tilt passent en moyenne 8 heures par jour devant des écrans de jeux vidéo... Ils vont très bien, merci !

Pour le moment, on compte seulement une dizaine de cas d'épilepsie de ce genre en France, et il serait aberrant d'accuser les jeux vidéo d'être une cause de maladie. Si un jeu vidéo peut déclencher une crise, il ne peut en aucun cas rendre épileptique quelqu'un qui ne l'est pas.

Par contre, je dois bien reconnaître que, curieusement, certaines émissions comme « La Nuit des blaireaux » ou « J'ai marché dans la gloire » provoquent chez moi des nausées et des vomissements. Je crois que je ferais mieux d'arrêter la télé !

Marc Lacombe
Le 5/02/93.

L'AMIGA 1200 : COMPATIBILITE ET GRANDE PUISSANCE

L'Amiga 1200 apparaît comme une évolution en puissance de la gamme 500 et 600 grâce à une excellente compatibilité, tant sur les périphériques que sur les logiciels. Quand les programmeurs audacieux libéreront toute la puissance que renferment les entrailles de l'A1200, mille merveilles s'offriront alors à nos yeux éblouis...

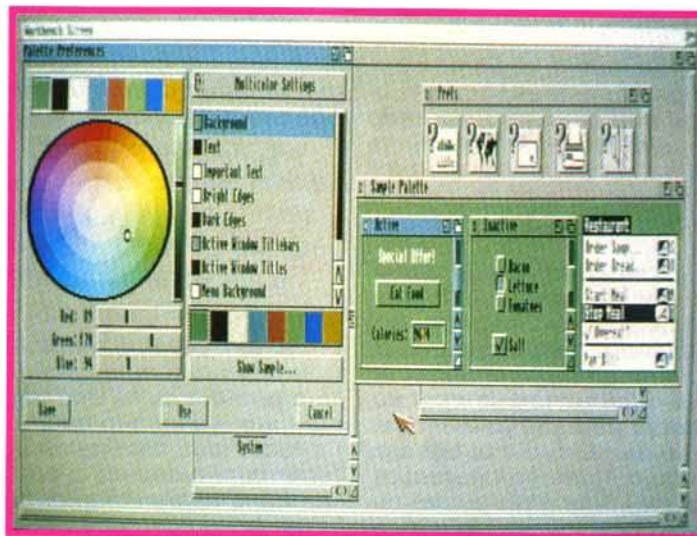
L'Amiga 1200 a un avantage immédiat et déterminant sur tous ses concurrents annoncés : il est là !

Cette machine, qui succède à l'Amiga 500, tient ses promesses en présentant un microprocesseur Motorola 68EC020, dérivé du 6802 et travaillant à la vitesse de 14,3 MHz. Ce processeur, dont la fréquence est deux fois supérieure à celle du 500 de base, permet au 1200 d'avoir une puissance assurant un très bon confort d'utilisation pour tous usages. La mémoire vive, étendue à 2 mega-octets, permet de profiter réellement du multitâche dans la configuration de base. Toutefois, on peut regretter que Commodore n'ait pas intégré directement un lecteur haute densité, comme c'est le cas depuis longtemps dans le monde des compatibles PC, puisqu'il ne fournit qu'un lecteur de disquette interne de 880 Ko.

Un connecteur CPU, 32 bits, est caché sous la machine dans une trappe similaire à celle du premier A500. Un deuxième connecteur est assez particulier : il s'agit du port PCMCIA, une norme de connexion d'avenir pour le branchement de périphériques divers.



L'Amiga 1200 présente un aspect assez semblable à celui de l'Amiga 500. Il est légèrement moins volumineux et cache dans ses entrailles son disque dur d'origine.



Le Workbench et la palette en mode 1280 x 256 couleurs non entrelacées. Un exploit graphique pour une machine au si petit prix.

Les connecteurs vidéo du 1200 vont ainsi permettre de brancher indifféremment un moniteur RVB (VGA, SVGA ou Multisync), un moniteur composite, un téléviseur par sa prise d'antenne, une prise jack « RF MODULATOR » ou, enfin, un téléviseur doté d'une prise Péritel.

Sur tous les écrans couleur (moniteur ou téléviseur), on passe de 256 à 256 000 couleurs affichables simultanément (sur un choix de 6 millions) selon le mode qui a été choisi.

Un nouvel ensemble de coprocesseurs chipset AA permet d'utiliser les modes graphiques spécifiques de l'Amiga1200 et remplace les anciens chips dans leurs modes respectifs, assurant la compatibilité théorique du 1200 avec ses petits frères.

VOICI QUELQUES-UNS DES JEUX FONCTIONNANT SANS PROBLEME SUR L'AMIGA 1200.

<i>Airbus A 320</i>	<i>F15 Strike Eagle</i>
<i>Arme fatale 3</i>	<i>Gobliins 2</i>
<i>Assassin</i>	<i>Indiana Jones 4 action</i>
<i>Bat 2</i>	<i>Indiana Jones 4 aventure</i>
<i>BC Kid</i>	<i>Motorhead</i>
<i>Shadow of the beast 3</i>	<i>Nicky Boom</i>
<i>Bill's Tomato Game</i>	<i>No second Prize</i>
<i>Billard Américain</i>	<i>Ork</i>
<i>Civilization</i>	<i>Perfect General</i>
<i>Cool World</i>	<i>Project X</i>
<i>Dungeon Master</i>	<i>Push Over</i>
<i>Dyna Blaster</i>	<i>Road Rash</i>
<i>Epic</i>	<i>Sabre Team</i>
<i>Eye of the Beholder 2</i>	<i>Silly Putty</i>
<i>Fire & Ice</i>	<i>Space Shuttle</i>
<i>Flash Back</i>	<i>Super Tetris (trop rapide).</i>
<i>Zool</i>	

LES JEUX SUIVANTS NE FONCTIONNENT QUE SI L'UNE DES OPTIONS DISABLE CPU CACHE OU CHIP TYPE ORIGINAL EST SELECTIONNEE.

Doodle Bug
Dune
Joe & Mac
Lemmings/double pack
Lure of the Temptress
Grand Prix
Megalomania
Monkey Island 2.

CES JEUX NE FONCTIONNENT PAS

Bonanza Brothers
Carl Lewis Challenge
Elvira (arcade)
Fire Force
First Samourai
Jaguar XJ220
Lotus 3
Humans
The Legend of Kyrandia
Vroom.

Grâce aux options de démarrage des *Amiga 1200*, vous pouvez désactiver les caches des processeurs, soit pour ralentir la machine, soit pour ramener les processeurs graphiques au niveau des *Amiga* de la génération précédente.

BILAN SUR UN PEU PLUS DE 50 JEUX : ENVIRON 65% DES JEUX FONCTIONNENT SANS PROBLEME; 15 % FONCTIONNENT EN DESACTIVANT UNE OPTION; 20 % NE FONCTIONNENT PAS.



Sur votre *Amiga 1200*, *Project X* fonctionnera sans aucun problème et réagira au quart de tour à vos sollicitations.

La compatibilité matérielle avec les précédentes machines de la même gamme est excellente. En effet, rien n'empêche un heureux utilisateur d'*A500* d'acheter un *1200* et de réutiliser ses joysticks, sa souris, son trackball, ses lecteurs externes 3"1/2 ou 5"1/4, son moniteur, son imprimante et même son alimentation secteur. Par contre, pas question de réutiliser le disque dur précédemment

installé en externe sur les *500* ou *500+*. Pour connecter un disque dur, on trouve un contrôleur IDE interne comme sur le *600*.

La compatibilité logicielle est bonne aux deux tiers environ pour les jeux.

Quant à la compatibilité avec les jeux existants, on peut d'ores et déjà affirmer qu'elle est très satisfaisante. Proche de 100 % avec les jeux récents qui respectent



Quel plaisir de casser du nuisible dans *Street Fighter II* sur un *Amiga 1200* ! On y castagne deux fois plus vite deux fois plus de méchants. **Kaï ! Kaï !**

les directives des constructeurs, elle atteint plus de 60 % avec les logiciels antérieurs.

Pour les jeux d'action, on gagne non seulement en vitesse pure mais aussi, et surtout, en fluidité (fini ces ralentissements désagréables qui font mouvoir des *Lotus* à la vitesse d'une *R5* !). Maintenant, les personnages et les vaisseaux spatiaux réagissent plus rapidement aux sollicitations des joueurs.

Pour les autres jeux (simulation, réflexion, aventure, rôles), on gagne énormément en jouabilité car les délais d'attente pour passer au tour de jeu suivant, comme dans *Civilization*, par exemple, sont passablement écourtés. Quant aux utilitaires, ils fonctionnent presque tous très bien. Il est vrai que beaucoup d'entre eux ont déjà été prévus pour des processeurs plus puissants que le 68 000 de base (68 020, 68 030 ou 68 040).

Quand on verra apparaître des programmes spécifiques à l'*A1200*, exploitant au mieux le

nouveau chipset AA, l'amélioration sera sans doute plus sensible pour les jeux d'action que pour les utilitaires.

Si vous possédez un jeu que vous aimeriez bien conserver sur votre *Amiga 1200* tout neuf, n'hésitez pas à demander un test à votre revendeur *Amiga*. Il en va de même si vous utilisez un périphérique particulier (modem, genlock ou autre).

Si l'on peut regretter le lecteur (un peu juste !) de 880 Ko et l'absence de DSP, deux péchés de jeunesse, l'*Amiga 1200*, en revanche, représente une net progrès par rapport au *500* et au *600*, apportant une réserve de puissance appréciable qui améliore grandement la jouabilité. De plus, il promet énormément grâce à son chipset AA.

En tout état de cause, cette machine, disponible immédiatement, possède un grand potentiel et un excellent rapport qualité/prix.

Patrick Eymard
 et Vic Ventura

JEUX D'ARCADE

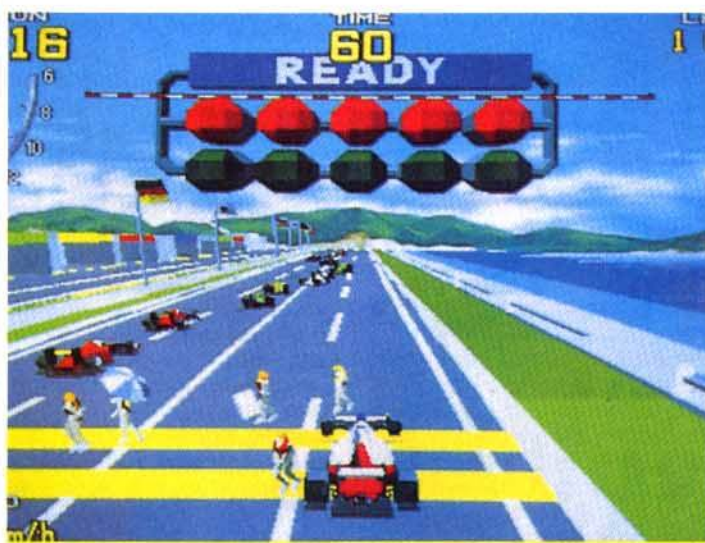
BIENTÔT SUR MICRO!

Les jeux de café ont toujours été à l'avant-garde des jeux micro et représentent une source constante d'inspiration. Leur évolution, très rapide, en fait les jeux du futur. Mais aujourd'hui, sont-ils adaptables sur Atari, Commodore et autres PC ? Tilt répond.

VIRTUA RACING de SEGA

Révolutionnaire : le simulateur automobile de l'extrême est enfin là ! Entièrement conçu en 3D formes pleines, c'est aussi le premier jeu du monde à se servir d'un moniteur 16/9°. Avec une largeur d'écran qui correspond à l'angle de vision de l'être humain, on ne peut qu'en prendre plein la vue. Ici, les polygones se meuvent avec une vitesse et une sou-

pleine poire. Ce réalisme fou, on le doit au CG Board - pour Computer Graphics Board - que Sega a mis au point pour ce jeu, l'ultime évolution en matière d'animation vectorielle ! Justement, ça fait partie des points forts du Falcon 030 qui, grâce à son 68030 et surtout à son DSP, peut réaliser des prouesses en rapidité de calcul : l'idéal pour une conversion d'un



Le jeu en 4/3, le format habituel... Ou en 16/9, la largeur Cinémascope.

plesse qu'aucun autre jeu n'avait atteintes, ni le *Winning Run* de Namco, ni les *Hard Drivin'* d'Atari. On est emporté par la course ; le siège est hydraulique et des souffleurs vous balancent de l'air en

jeu aussi ambitieux. Ainsi, le VR serait peut-être le jeu qui lancerait le Falcon et montrerait en pratique ce dont il est capable ! Cette remarque est aussi valable pour l'*Amiga 1200* qui, même s'il n'a



Le Virtua Racing version Compétition permet de réunir jusqu'à huit joueurs en même temps mais sans le 16/9°, une largeur d'écran qui donne l'angle de vision de l'œil humain.

pas de DSP, est capable de bien belles choses en matière de 3D (voir *Epic II* dans nos avant-premières). Mais les éditeurs sont-ils prêts à relever le défi ? Car, en dehors de ces toutes nouvelles machines, les PC se révèlent les plus doués pour ce type de jeu : sur un 486DX en VGA, le résultat approcherait la qualité des graphismes originaux, la 3D surface pleine étant la spécialité des PC. On verra bien... Quant à l'*Amiga 600*, on peut s'attendre à une conversion honnête ; même chose sur *Atari STE*, si les éditeurs se décidaient enfin à user du Blitter. Bien sûr, il ne sera pas facile d'égaliser la CG Board de Sega, faite sur mesure. Pour que le plaisir soit total, il restera à ajouter un volant et un pédalier comme périphé-



Ça virevolte grâce au siège hydraulique et ça décoiffe grâce à une soufflerie intégrée.

riques. Ces accessoires serviraient pour bien des jeux ! Quant aux souffleurs, les programmeurs peuvent toujours essayer de gérer deux ventilateurs, non ?

DRAGONGUN

de Data East



Yaah! On ne discute pas, on ne réfléchit pas, on ne pense plus. On balance ses boules d'énergie concentrée garantie 100 % pure dans la paillasse de tous les nuisibles qui montrent le bout de la patte !

Dernier-né des jeux de tir, *Dragongun* emmène les joueurs dans un monde du plus pur style héroïc fantasy, où des créatures de tout poil s'animent avec frénésie devant le pistolet du joueur qui ne sait bientôt plus où placer son viseur ! Heureusement, des super-pouvoirs peuvent être récupérés au cours du jeu.

Quand on les utilise, les énergies se déchaînent et des éclairs balayent le ciel où des boules de feu surgissent de partout !

Le plaisir de jeu est intense et on est surpris à chaque nouvelle apparition. Les zooms hard sont légion ici, les ennemis se déforment sous vos yeux avec une fluidité à peine croyable !

Les monstres de fin rivalisent de gigantisme et de complexité. Pour une conversion approchant le feeling du jeu original, il faudrait la puissance d'un *Falcon 030* qui, grâce à son DSP, pourrait obtenir des animations suffisamment rapides des sprites. Mais, dans ce domaine, l'*Amiga 1200* est



C'est à deux que le jeu révèle ses aspects les plus plaisants. Un pistolet-dragon chacun, on va s'éclater de la racaille à qui mieux mieux !

peut-être mieux équipé, la force du *Falcon* étant les calculs rapides et non la gestion de sprites. Sur l'*Amiga 600*, la conversion perdrait beaucoup en fluidité, et donc en intérêt. Alors sur *Atari ST*, n'en parlons même

pas ! Quant aux *PC 486* ou *486DX*, même si, graphiquement, ils sont à la hauteur en SVGA ou éventuellement en VGA, les jeux d'arcade, à cause de leurs animations, ne seront jamais leur fort : ils rament.



Que vous avez les ongles longs... Cela s'appelle se retrouver entre de bonnes mains, pardon, de bonnes griffes !



Ce géant des balade manœuvre ses femurs sur les remparts. Il faut le détruire petit à petit quand il baisse son bouclier.



Si le ciel est pavé de bonnes intentions, celles de ce monstre ailé consiste uniquement à vous lacérer menu, menu...

ARM CHAMPS II de Jaleco



Très novateur, *Arm Champs II* est un croisement réussi entre un écran vidéo et un jeu de foire très prisé qui permet de tester sa force musculaire : le bras de fer. On empoigne le bras qui sort de la machine et l'épreuve de force peut commencer. Neuf adversaires sont disponibles, neuf gueules incroyables qui vous font des sourires de satisfaction quand vous commencez à flancher ou qui se tordent dans tous les sens quand vous reprenez le dessus. Délirant ! Chacun a un niveau dif-

Pour une fois que c'est une nana qui gagne ! Pas évident d'affronter Trixie, surtout si l'on se laisse distraire par sa beauté...

férent et il faut trouver de bonnes tactiques pour battre les plus

coriaces. Attention ! le jeu est difficile. Il faut avoir le bras solide ou être passé par quelques séances de muscu' avant. L'adaptation d'*Arm Champs II* semble possible sans trop de difficultés sur toutes les machines. Il faudra juste ajuster la taille de l'écran (celui du jeu est plus haut que large) et retirer le scrolling de fond. Mais sans le bras mécanique, le jeu perdrait beaucoup d'intérêt. Et un système à la *Decathlon* (agiter le joystick de gauche à droite) n'a jamais fait de bien ni au manettes, ni aux poignets. A moins de sortir un accessoire qui permettrait de mesurer sa force de pression, et qui servirait alors pour tous les jeux sportifs ? Avec tous les accessoires que sortent les constructeurs de consoles, pourquoi pas ?

Arm Champs II est l'un des premiers jeu d'arcade qui innove en matière d'interaction homme-machine. Avec ce genre de système (bras hydraulique, senseurs infrarouges, etc.), on se rapproche indéniablement d'un maniement « naturel ». Et nous, les possesseurs de micro ? Allons-nous bientôt nous mettre à nous agiter comme des sportifs devant nos machines ou à tenter des coup de pieds sautés pour jouer aux beat'em all ? Ça reste à voir... Mais une chose est certaine : la réalité virtuelle sur micro, c'est pour très bientôt. Vivement demain !

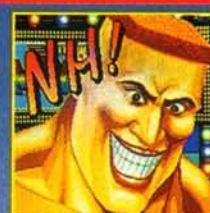
La faune complète des sauvages qui veulent massacrer vos phalanges. Ces rigolos ricanent méchamment quand vous commencez à succomber à leurs poignes de fer. Vengez-vous après avoir découvert leurs points faibles et voyez les se tortiller de douleur. Bien fait !



Specks



Shibayama



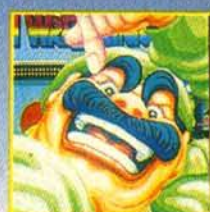
Goliath



The Rock



Duke



Turk



Atlas



Chang



Trixie

MAD DOG II : THE LOST GOLD

d'American Laser Games



La bande de Mad Dog au grand complet. Ils sont bien mignons. Et pas agressifs du tout après deux attaques du train et un vol de chevaux...

Atari Games, qui n'a plus aucun lien avec Atari Computers, vient de sortir en Europe le dernier-né des jeux à Laserdisc interactif : *Mad Dog II* ! Toujours armé d'un colt à rayons infrarouges, vous êtes de nouveau sur les traces de Mad Dog et de sa bande. Après l'épisode de l'enlèvement du maire, il a décidé de s'emparer de l'or perdu du trésor espagnol... L'interaction est toujours aussi réussie, on est happé par l'image et on devient acteur à part entière du film qui

se déroule sous nos yeux. Une suite bourrée d'action, de l'attaque des Indiens renégats au train regorgeant de bandidos, sans parler du duel à cheval ni des beautés de saloon à sauver... Le tir à outrance en devient moins répétitif, même s'il faut toujours penser à recharger son flingue. Le budget a dû gonfler, les cascadeurs sautent dans tous les sens et ça n'arrête pas de péter le feu de partout ! L'adaptation micro paraît impossible, à moins que...

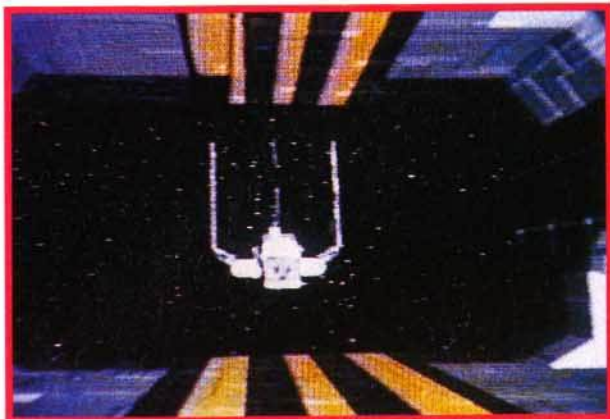
Yvan Elbaz



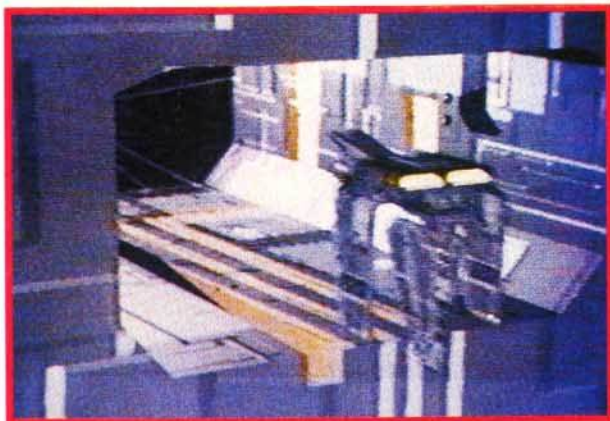
La règle du jeu : on pointe et on tire. Il n'y a pas plus simple.

MAD DOG II CHEZ VOUS ?

C'est possible ! Comment ? En possédant d'abord un *Amiga*, et même pas un 600 ou un 1200; n'importe quel 500 ou 500+ peut faire l'affaire. En effet, au cœur de *Mad Dog McCree II* et de tous les jeux d'American Laser Games, on trouve... un *Amiga*. C'est lui qui gère la totalité du jeu : il pilote le Laserdisc, s'occupe des incrustations des scores et des tirs à l'écran, gère le pistolet lumineux... En fait, ses capacités propres sont peu mises à contribution. A l'intérieur, c'est le laserdisc qui, sous les directives de l'*Amiga*, fournit les séquences vidéo préenregistrées en fonction du déroulement de l'action. Pour espérer jouer à *Mad Dog II* chez soi, il faut donc posséder un lecteur de CD du style du Sony utilisé et qui puisse être piloté par un micro. La plupart des modèles existants ont le connecteur en standard : il peut être intéressant de se renseigner. Mais il faut surtout un lecteur qui lise les Laserdisc NTSC, le jeu étant pressé dans la norme américaine. En France, on trouve chez Sony et Philips quelques modèles PAL/NTSC avec sortie RVB qui évitent l'emploi d'un moniteur vidéo. Ou bien il faut un lecteur NTSC seul, à faire venir d'Amérique ou du Japon, ou à se procurer dans des magasins spécialisés tel V.O. Only à Paris. Restait le pistolet lumineux : pourquoi ne pas utiliser le Phaser que Loriciel avait sorti, il y a trois ans, pour tous les micros ? Ou bien détourner un Light Phaser de console Sega ? Le principe reste le même. Bref, tout est possible, avec peu de moyens et de la bidouille... Mais ce serait quand même plus simple si Software Corner établissait un accord avec American Laser Games pour sortir leur jeu avec leur solution d'interface micro/LaserDisc (voir le *Tilt Journal* du 108). Surtout que le boulot est déjà mâché sur *Amiga*.



L'une de nos scènes favorites : la navette impériale s'apprête à aborder un croiseur interstellaire. Malheureusement, l'aileron arrière va heurter la paroi. Décidément, les pilotes de l'Empire ne sont pas doués !



La rédaction de *Tilt* en est restée « baba » et tire son chapeau à Tobias Richter, célèbre concepteur de démos en 3D, pour ce nouveau chef-d'œuvre. *Space Wars* est disponible au format PAL (119 F) et SECAM (129 F).

Pour toutes commandes ou renseignements, contactez :
Phoenix DP
BP 801
64008 PAU CEDEX
tél : (16) 59.82.95.00.
Rémi Le Pennec

ORIGIN SAUVE NOS ECRANS !

Après le lancement de jeux aussi connus qu'*Ultima Underworld*, *Wing Commander* et la préparation du futur *Privateer*, *Origin* a décidé de se diversifier un peu. Ils proposent avec *Origin Screen Saver F/X*, un économiseur d'écran en Super-VGA sous Windows. Partons à la découverte du nouveau produit de ceux qui créent des mondes...

mier permet de voir une succession d'images fixes tirées des plus grands jeux d'Origin. Le deuxième propose 26 animations. On peut citer entre autres : des champs d'astéroïdes, des dessins animés, des séquences tirées de *Wing Commander II*. Tous ces outils sont fournis sur la disquette de base. De plus, le programme ira automatiquement chercher certaines séquences des jeux Origin que vous pourriez avoir sur votre disque dur. Et à l'avenir, tous les jeux Origin seront reconnus par *Screen Saver F/X*. *Underworld III* en screen saver, la classe ! Tout est paramétrable. Ainsi, vous pouvez sélectionner une carte son pour profiter des nombreuses musiques fournies. Bref, voici un économiseur d'écran très intéressant. On peut cependant regretter l'énorme place mémoire prise par le logiciel (5,5 Mo !). (*Origin Screen Saver F/X* est distribué par Exasoft - Prix C.)

Morgan Feroyd

Voici le plus beau screen saver que l'on ait jamais vu. Il se décompose en deux modes : slideshows ou animations. Le pre-



L'Avatar regarde son émission de télé préférée. On y passe une séquence du jeu *Wing Commander II*. Il faut avouer que cette animation en Super-VGA est splendide !

EN BREF

IMAGES DE SYNTHÈSE POUR L'AMIGA !

L'association Atacom Ile-de-France organise à Paris le 27 mars prochain un séminaire d'une journée ayant pour thème : l'Amiga et l'image de

synthèse. Parmi les conférenciers, on comptera Frédéric Boullier (Infographiste), les sociétés Tecsoft Images, E.V.S., Atelier Numérique, Vitopro, Avancée et bien d'autres...

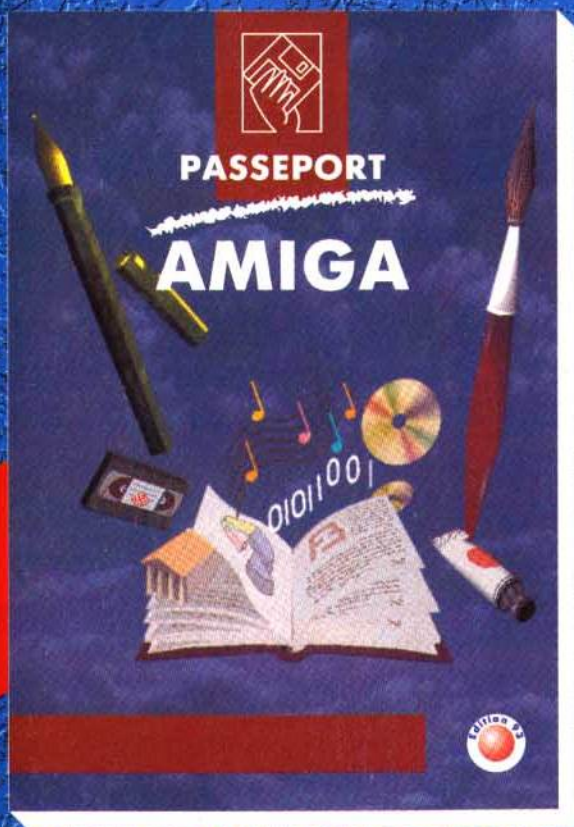
Vous y trouverez aussi tous les logiciels 3D et les cartes graphiques du marché à des conditions préférentielles. L'inscription pour cette journée sera de 90 F (moitié prix pour les adhérents d'Atacom). Attention, le nombre de place est limité à 100 ! Pour s'inscrire, il suffit d'envoyer un courrier accompagné de votre règlement et de vos coordonnées à l'adresse suivante :

Atacom Ile-de-France
Pascal Kazmierczak
3, Mail-des-Corses
77100 MEAUX

Rémi Le Pennec

Dieu a sa Bible, l'Amiga a son Guide

PASSEPORT AMIGA



**Votre "Passeport Amiga"
est aussi en vente chez
votre revendeur micro.**



**Le livre de référence 1993 des
solutions, produits et services
pour l'utilisateur Amiga.**

- tous les Amiga,
- les logiciels,
- les périphériques,
- des configurations,
- des reportages,
- des glossaires,
- des annuaires, ...

BON DE COMMANDE

A retourner à : ATACOM Ile-de-France, 3 mail des Corses
77100 Meaux - Tél. : (1) 64 34 03 42

Je souhaite recevoir exemplaire(s) du livre
"Passeport Amiga" prix unitaire 79^F, frais d'envoi compris.

Ci-joint à l'ordre d'ATACOM Ile-de-France,
un chèque bancaire ou postal de : Francs.

Nom & Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal : / / / / /

SPACE WARS

Le premier film de synthèse sur Amiga



Non, il ne s'agit pas de la célèbre scène du champ d'astéroïdes de l'Empire contre-attaque mais bel et bien d'un extrait de Space Wars. Difficile de faire la différence, hein ?

Le produit le plus surprenant de ce mois est... une cassette vidéo ! Elle se nomme Space Wars, dure huit minutes et a été réalisée entièrement sur Amiga. A se procurer d'urgence !

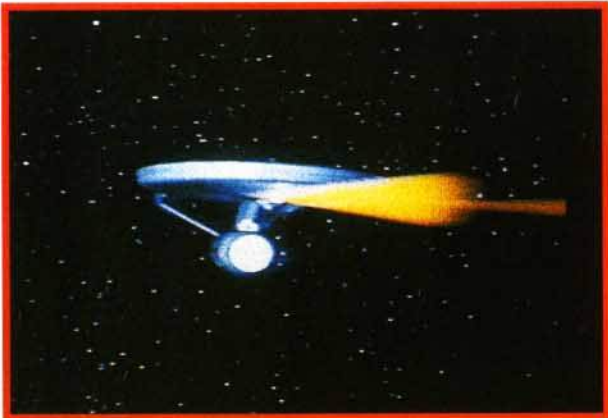
En réalisant *Space Wars*, Tobias Richter, Bjorn Lynne et toute leur équipe ont prouvé qu'avec de l'imagination, du talent et des Amiga haut de gamme – ils ont utilisés des modèles 2000 et 3000 boostés avec cartes 16 millions de couleurs et autres cartes accélératrices –, il est possible de créer un véritable film de synthèse, digne d'Imagina.

Space Wars est évidemment très inspiré de *Star Wars* (la Guerre des étoiles). Mais, au lieu de se contenter simplement de copier leur modèle, les auteurs ont eu la bonne idée d'y ajouter une bonne dose d'humour.

Ainsi, on voit passer l'Enterprise, tout droit surgi de *Star Trek*, et un chasseur Zylon qui a pris le mauvais virage en sortant de Galactica. Les vaisseaux pilent

comme des voitures de course, bruitages des pneus compris, et les rebelles détruisent l'Etoile noire avec une canette de Coca ! Je pourrais parler de *Space Wars* pendant des heures mais il faut le voir pour le croire.

Et vous aurez certainement beaucoup de mal à vous persuader que TOUT, absolument TOUT, a été fait sur Amiga. Et pourtant, c'est vrai !



Alors que les Rebelles sont en mauvaise posture, Enterprise surgit de nulle part et envoie quelques coups de blaster pour faire fuir les Impériaux.

Les vaisseaux de l'Alliance s'apprêtent à passer en hyperspace. Pour obtenir un tel réalisme il a fallu utiliser des Amiga surpuissants (processeurs 32 bits, cartes 16 millions de couleurs, disques durs amovibles), mais le résultat n'en est pas moins stupéfiant.



Une navette chère au cœur de Doguy, lui qui n'arrête pas de chanter le thème de Dark Vader en arpentant les couloirs. Elle est plus vraie que nature.





ATTACHEZ VOS CEINTURES !
VOTRE ORDINATEUR
VA S'ENVOYER EN L'AIR

PLUS DE 15000 LOGICIELS
 PLUS DE 2000 DISQUETTES AU PRIX DE **30** Frs

36.15 DPPLUS **36.15 FITEL**

PLUS DE 5000 LOGICIELS EN TELECHARGEMENT SUR NOS SERVEURS

JEUX
DEMOS
GRAPHISME
MUSIQUE
BUREAUTIQUE
EDUCATION
UTILITAIRES
 Enfin tout quoi...

PC
MAC
ATARI
AMIGA



AVEC CHAQUE CATALOGUE, **F.I.** VOUS OFFRE UNE DISQUETTE DE JEUX



8 jeux de cartes sur MAC



Back to the futur sur ATARI



Dripgame sur AMIGA



Goodbye Galaxy sur PC

COUPON REPONSE à retourner à FLOPPY INTERNATIONAL CEDEX 1605 54740 SAINT-REMIMONT

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CP : VILLE :

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

CHEQUE CARTE DE CREDIT Nom :
 MANDAT Numéro de carte :
 Date d'expiration : SIGNATURE :

<input type="radio"/> Je désire recevoir votre catalogue et le jeu en cadeau (25 francs par catalogue) pour	frs
<input type="radio"/> AMIGA <input type="radio"/> PC <input type="radio"/> ATARI <input type="radio"/> MAC	
<input type="radio"/> Je souhaite recevoir vos logiciels de téléchargement gratuits pour	0 frs
<input type="radio"/> AMIGA <input type="radio"/> PC <input type="radio"/> ATARI <input type="radio"/> MAC	
PORT	15 frs
TOTAL	frs

En fin d'après-midi, le photographe avait du mal à assurer. Nous lui avions pourtant parlé des effets de la Guinness...



Martin Kenwright

Andrew Braybrook

Interview

Les programmeurs passent à table

Le banquet dans toute sa splendeur. La place inoccupée à droite était réservée à Peter Molyneux. Hélas, il n'avait pu être des nôtres. Une part de dinde en plus.



En ce début d'année, Tilt et les programmeurs les plus célèbres du moment se sont réunis autour d'une table pour discuter et partager un bon repas. L'Amiga, le ST, le PC, le CD-Rom, les consoles et leurs jeux préférés : les commentaires de ces « têtes pensantes » valent leur pesant de cacahuètes. Alors, plongez avec nous dans le monde mystérieux des programmeurs de choc, vous ne le regretterez pas !

Les programmeurs de jeux, s'ils sont souvent injustement méconnus, comptent néanmoins parmi les membres les plus importants de notre petite communauté micro. Cette année, six d'entre eux se sont réunis autour

d'une table pour discuter de l'avenir de notre industrie.

Au menu : Martin Kenwright de D.I.D (*F-29*, *Robocop 3*, *Epic*), Andrew Braybrook (*Rainbow Island*, *Fire and Ice*), Eric Matthews des Bitmap Brothers (*Speedball 2*, *Chaos Engine*), Archer Maclean (*JK+*, *Snooker*, *Billard Américain*), Jon Hare (*Sensible Soccer*), Mev Dinc (*First Samurai*) et Gary Whitta (journaliste de son état). Leur conversation a été retranscrite ici dans son intégralité, à l'exception de

quelques passages jugés trop techniques ou encore « top secret ». C'est parti !

ARCHER : Comme je le disais en arrivant, j'ai travaillé sur sept projets en 1992. J'ai même été obligé de sous-traiter pour certains d'entre eux.

ANDREW : Sept ?

JON : Sept ?

ANDREW : C'est deux fois plus de travail que tout ce que tu as fait ces dix dernières années !

(Rires)
ARCHER : Ecoutez, il y a tout d'abord eu une version améliorée de *Snooker* qui est sortie sur ST et sur Amiga...

ERIC : Les versions améliorées ne comptent pas Archer.

ARCHER : ...ainsi qu'une version de *Snooker* sur PC en 256 couleurs, *Pool* sur ST et Amiga, *Pool* en 256 couleurs sur PC,



Eric
Matthews

Archer
Maclean

Jon
Hare

Mev
Dinc

Dropzone sur *Gameboy* et *Nintendo* et nous sommes en train d'adapter *Dropzone* sur d'autres consoles.

JON : Les jeunes adorent la *Super Nintendo* parce que c'est une machine à la mode.

TILT : La *Mégadrive* n'est-elle pas plus à la mode de nos jours ?
ERIC : Je ne pense pas. Je crois que la *Super Nintendo* a plus de succès. Le duel *Mégadrive/Super Nintendo* me rappelle l'époque où l'on se demandait si le *ST* était mieux que l'*Amiga* ou vice versa. Certes, l'*Amiga* était plus cher et les jeux moins nombreux, mais il est toujours bien présent sur le marché car c'est une très bonne machine.

MARTIN : Et l'on peut jouer à *Mario* sur la *Super Nintendo*.

ARCHER : J'estime que Commodore devrait virer le clavier et le lecteur de disquette de l'*Amiga 1200* et en faire une console.

JON : Parce que c'est une meilleure machine ?

ARCHER : Oui, meilleure que les autres consoles. Elle écraserait tous ses concurrents. Je n'ai aucune idée du prix auquel ils pourraient la vendre, mais sa sortie serait semblable à un véritable raz de marée pour les consoles du moment.

JON : Pour être honnête, c'est un réel problème de programmer un jeu d'abord sur *Amiga* car on sait très bien que les ventes se porteront bien mais que son avenir sera définitivement compromis dès qu'il aura été adapté sur la *Super NES*, car les joueurs se

précipiteront sur la version *Nintendo*.

ARCHER : Tout à fait.

TILT : Avez-vous déjà compromis certains de vos produits en les adaptant sur console ?

« Personne ne parle plus des jeux mais d'argent ! »

ERIC : Non, cela prend beaucoup trop de temps et d'énergie. Si nous programmons un jeu qui utilise toutes les possibilités de l'*Amiga*, c'est sacrément difficile de l'adapter sur la *Super NES* par la suite.

ARCHER : Est-ce que vous vous pliez aux restrictions imposées par les consoles pour ensuite faire une version *Amiga* ?

JON : A mon avis, c'est ce qu'il faut faire.

ARCHER : Non. Ce que je veux faire, c'est commencer par utiliser toute la puissance de l'*Amiga* et surtout ne pas me limiter aux consoles.

MARTIN : Je ne comprends pas pourquoi vous vous plaignez de

l'utilisation des sprites sur les consoles. Vous devriez essayer la 3D ! A côté, les sprites, c'est de la gnognote !

ARCHER : C'est ce qui va m'arriver avec l'adaptation de *Snoo-ker* et *Billard Américain*.

ANDREW : Alors, qui va se décider à me dire quelles sont les capacités hardware de l'*Amiga 1200* en matière sprites ?

ARCHER : Tu n'as pas besoin de sprites hardware ! Tout va si vite ! La machine crée des mondes à ses heures perdues...
(La conversation entre Andrew et Archer devient alors très technique et dure plusieurs minutes. Nous les rejoignons alors qu'ils reviennent sur Terre.)

ANDREW : Je ne crois pas qu'aucun d'entre vous connaisse

réellement les capacités des sprites de l'*A1200*.

TILT : Je ne suis même pas sûr que Commodore les connaisse.

ARCHER : Bon, alors vas-y ! Quelle sont ses spécificités techniques exactes ?

ANDREW : Je ne sais pas car personne ne me l'a dit. En fait, je n'ai pas encore eu l'occasion d'en avoir un entre les mains. Les gens de Commodore m'ont promis qu'ils allaient m'en faire parvenir un, mais...

ARCHER : D'après ce que j'en sais, il est 400 % à 500 % plus rapide que l'*Amiga 500*. Non pas 20 % mais bel et bien 500 % !

TILT : J'ai entendu dire que de nombreux éditeurs s'étaient plaints car ils n'avaient pas encore reçu les spécificités techniques de l'*Amiga 1200*.

MARTIN : Nous en avons un depuis plusieurs mois,



Martin Kenwright de Digital Image Design dans une pose qui lui est habituelle. Admirez son sourire et sa manière très élégante de tenir le verre.

mais nous n'avons pas le droit d'en parler.

ANDREW : On pourrait peut-être couper le magnétophone car tu m'intéresses.

MARTIN : OK, arrêtons le magnéto.

(Le magnétophone est arrêté pour quelques instants, alors que Martin et Andrew entrent en grande conversation technique. Zzzz...)

ANDREW : C'est bon, j'ai pris quelques notes sur la nappe. MARTIN : Tu peux rigoler, mais en travaillant avec un gros éditeur tu recueilles souvent des informations avec six mois à un an d'avance par rapport aux autres éditeurs et au public en général. ARCHER : Quoi par exemple ? Des choses qui concernent Madonna ?

MARTIN : Oui, qui couche avec qui... *(Rires.)*

(La nourriture arrive et tout le monde se jette dessus. Quelques discussions qui ne nous intéressent pas ont alors lieu. Par exemple, Andrew demande pourquoi il n'a pas été servi le premier.)

ARCHER : Excusez-moi, mais je défais mon bouton de pantalon. TILT : Raconte ton histoire, Archer. ARCHER : Oh ! celle-là... d'accord. Durant un bon repas comme celui-ci, je défais toujours mon pantalon afin de ne pas mourir étouffé. Je me trouvais donc dans un restaurant lorsque le serveur me renverse du vin sur le pantalon par inadvertance. Instantanément, par réflexe, je me lève pour lui dire « Regardez un peu ce que vous avez fait » et, là, mon pantalon me tombe sur les chevilles *(Rires.)*

ERIC : Non !

ARCHER : Heureusement, la bête dormait. Je n'en dirais pas plus. ANDREW : Revenons-en plutôt à Dropzone sur Amiga. Allez Archer, on t'écoute.

ARCHER : Eh bien, il se peut que je fasse une suite de Dropzone ou un jeu tout nouveau qui reprendrait juste le même paysage lunaire.

JON : Cela sonne comme une excuse à mon avis.

ANDREW : Il faut que tu viennes voir Datastorm.

TILT : Est-ce que tout le monde a eu de la dinde ?

JON : Mev attend toujours sa part.

ARCHER : Gary, Eric en a eu plus que moi.

TILT : Eric, donne à Archer un peu de ta viande. *(Une petite discussion sur les gros mangeurs occupe tout le groupe pendant*

quelques instants.)

MARTIN : As-tu été em...rdé lorsque Mirrorsoft s'est cassé la figure ?

JON : Tu m'étonnes ! Mev et Eric aussi !

MARTIN : J'ai entendu parler de certains qui s'en sont très bien sortis car ils ont été payés le double.

ERIC : Des noms !

MARTIN : Eh bien...

MEV : Il vaudrait mieux couper le magnéto.

(Une fois de plus, le magnéto est coupé dans le seul but de protéger les innocents.)

MEV : Bon, quelle est la prochaine maison d'édition qui va fermer ses portes ? Il y a déjà eu Activision puis Mirrorsoft...

ANDREW : Il semblerait que ce soit tous ceux pour qui nous avons travaillé.

TILT : Renegade ! *(L'éditeur attiré de Sensible Software et des Bitmap Brothers - NDLR)*

ERIC : Oui et nous serons les prochains. En fait, nous avons déjà fermé la semaine dernière mais nous ne l'avons dit à personne.

TILT : Et le magnéto tourne, quel scoop ! *(Les rires fusent de part et d'autre de la table.)*

TILT : Avez-vous déjà vendu *The Second Samurai* à un autre éditeur ?

MEV : Oui... mais ça n'est pas Virgin. L'heureux éditeur n'est autre que Psygnosis.

MARTIN : Ian Hetherington de Psygnosis en parle beaucoup...

MEV : Je sais qu'ils n'ont pas de yacht, alors je ne risque rien chez eux.

ARCHER : Virgin n'en a pas non plus.

MEV : Ah, mais le boss a un ballon, pas vrai ?

TILT : Virgin a repris de nombreux jeux après que Mirrorsoft eut disparu.

JON : Oui, Virgin est un éditeur de poids. Ce qui est ennuyeux, c'est qu'ils ont trop de jeux et donc beaucoup de travail. Il devient difficile de savoir si ton jeu

sera bien soutenu

ou non.

ARCHER : C'est vrai, cela m'inquiète.

JON : Je ne dis pas cela parce que Eric est à cette table, mais lorsque je faisais *Soccer* pour Renegade, nous en avons préalablement discuté avec eux et nous savions à quoi nous attendre. Mais en travaillant sur *Wizkid* pour Océan, nous n'avons jamais su de manière certaine à quelle date il serait distribué. Nous l'avons fini en mai et il n'est sorti qu'en octobre.

TILT : Pourquoi l'ont-ils reporté ? JON : Je pense que c'était à cause de la version PC.

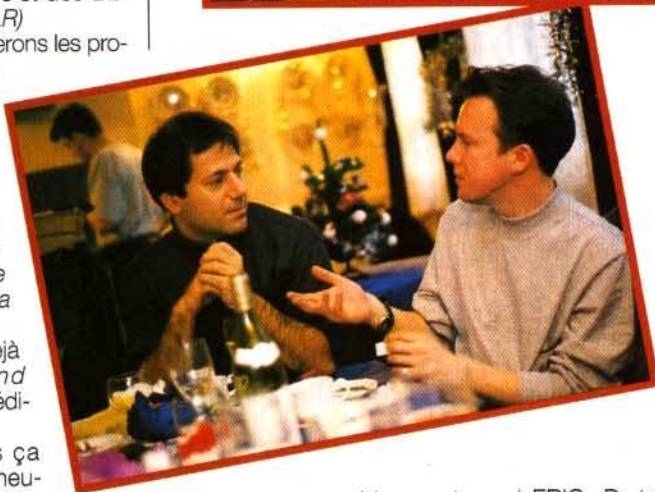
Voilà un homme qui ne fait pas le bonheur des coiffeurs. Lui arrive-t-il de se laver le bas du cou ? Mystère.



Mais qu'y a-t-il de si drôle ? Gary se démène autant qu'il le peut pour payer l'addition. Notez le tas de bouteilles vides.



Eric Matthews et Mev Dinc en grande discussion. Derrière, Gary Whitta paye l'addition.



ERIC : De toute façon, ils avaient lancé la campagne de presse dès avril.

TILT : Cela a dû gêner les ventes du jeu.

JON : Ça l'a détruit, tu veux dire ! ARCHER : N'oubliez pas que rares sont les jeux qui sont sortis cet été.

JON : *Soccer* est resté classé premier pendant plusieurs semaines. ARCHER : Oui, c'est un très bon jeu.

(Une petite discussion d'ordre général sur les charts, les contrats avec les éditeurs... Bizarrement, personne ne parle du ST.)

TILT : Vous êtes en train de travailler sur une version ST de

Chaos Engine. Croyez-vous toujours en cette machine ?

ERIC : Oui, nous continuons à développer pour le ST, comme nous avons toujours essayé de le faire. En moyenne, les ventes sont de cinq contre un en faveur de l'Amiga.

ARCHER : Je ne suis pas d'accord.

ERIC : Eth bien, en fait, cela dépend. Des jeux comme *Gods* et *Speedball 2* se sont vendus à deux (Amiga) contre un (ST). Néanmoins, de nos jours, on en arrive à cinq contre un. Cela s'est produit en l'espace d'une année. JON : C'est un changement catégorique, non ?

ARCHER : Lorsque j'ai fait *Snoo-ker*, je l'ai développé sur le ST en premier parce que graphiquement, le ST permettait des choses formidables à l'époque. Maintenant, alors que je travaille sur *Pool*, je le développe sur Amiga et je l'adapterai sur le ST par la suite. Si nous arrivons à vendre entre 10.000 et 20.000 exemplaires, nous aurons atteint notre objectif.

(Quelques phrases hautement techniques et nous en arrivons au PC.)

TILT : A quoi ressemblera un jeu comme *Chaos Engine* sur PC ?

ERIC : Oh, ce sera nul. Oh non, ce sera très bon. IL n'y a aucune raison à ce que l'on n'arrive pas à faire d'excellents jeux d'arcade sur PC.

MEV : *The First Samurai* était très bon sur PC.

JON (regardant Mev) : Oui, mais qui donc a commis une telle horreur ? (Rires.)

MARTIN : *The Chaos Engine* est un bon produit qui se vendra très bien.

TILT : Oui, mais peux-tu nous dire à quelle date il sera disponible ?!

ERIC : Théoriquement, dès la première semaine de janvier.

MEV : Tu es sûr ?

ERIC : Aussi sûr que tu l'es à propos de *The Second Samurai* (Rires.)

MARTIN : Revenons-en à Océan. Nous leur avons bien précisé que nous désirions plus que des

« Dans quelques années, on ne jurera plus que par le CD »

paroles en ce qui concerne nos produits.

TILT : Et ils sont d'accord ?

MARTIN : Oui ! De toute façon, c'est dans leur propre intérêt.

ERIC : Est-ce grâce à Gary Bracey ?

JON : Gary Bracey est un type très correct.

ANDREW : Ouaf-ouaf ! Je meurs ! (Rires.)

JON : Il l'est ! Sérieusement !

(Après quelques notes d'humour, la discussion revient à un débat plus terre à terre et nous en venons à parler de l'argent.)

MEV : Je ne m'inquiète pas pour les droits d'auteur. Néanmoins, que se passera-t-il si l'éditeur se casse la figure ?

JON : Voilà ce qu'est devenu le marché informatique de nos jours. De toute façon, personne ne parle plus des jeux mais d'argent.

ARCHER : En réalité, nous sommes une partie infime de l'iceberg. Année après année, les mêmes gens travaillent chez les

mêmes éditeurs et nous ne voyons jamais de sang neuf. Même pas de nouveaux programmeurs.

TILT : Est-ce plus difficile, aujourd'hui, pour un jeune programmeur de se faire une place dans le monde des jeux informatiques ?

ERIC : Oui, qu'il s'agisse d'un programmeur ou d'une équipe entière, c'est vraiment très, très difficile.

JON : C'était beaucoup plus facile à l'époque du *Spectrum*, lorsque nous avons débuté.

ERIC : La première chose que l'éditeur vous demande est : « Etes-vous connu dans le métier, qu'avez-vous fait dans le passé, où est le reste de votre équipe ? »

JON : Tout n'est plus que licences et grands programmeurs de nos jours.

MARTIN : Plus question d'arriver en disant « Je suis le programmeur et voici mon graphiste ».

ERIC : Les éditeurs se réfèrent toujours au passé de la personne qu'ils ont devant eux.

ARCHER : Les éditeurs deviennent de plus en plus importants. Ils sont motivés par l'argent et ne sont plus des pionniers de l'ère informatique. Les éditeurs ont pris tellement d'importance qu'ils sont plus intéressés par

le taux de bénéfice qu'ils feront en fin d'année que par la qualité des jeux qu'ils mettent sur le marché.

MARTIN : Si je devais donner un conseil à quelqu'un qui désire mettre les pieds

dans l'industrie des logiciels informatiques, je lui dirais de bien s'informer sur ses droits avant de faire quoi que ce soit.

JON : Heureusement, le vent tourne en notre faveur en ce moment.

MARTIN : C'est encore très frais. Quelqu'un a finalement décidé de donner enfin aux programmeurs le respect qu'ils méritent. Dorénavant, nous sommes reconnus dans l'industrie informatique. Les gens vont voir un film parce qu'il est de James Cameron et ils achèteront un jeu parce qu'il a été réalisé par les Bitmaps Brothers ou par Sensible.

TILT : Parlez-nous de vos débuts, alors que vous étiez encore inconnus de tous.

ERIC : Ça a été vraiment difficile pour nous.

TILT : Est-ce que *Xenon* avait été refusé par d'autres compagnies avant que Virgin ne l'accepte ?

Eric : Oui.

MARTIN : C'est vrai ?

ERIC : Bien sûr que c'est vrai. Individuellement parlant, nous étions tous connus pour avoir travaillé sur des 8 bits, mais personne ne nous connaissait comme étant les Bitmaps Brothers. Même après *Xenon*, *Speedball* a été refusé par Virgin. Nous avons eu



En fin d'après-midi, Andrew Braybrook était le seul à avoir gardé son chapeau de Noël. Chapeau Andrew, ça c'est du sport !



AVIS A LA POPULATION : Si jamais vous invitez ces deux individus à une soirée, votre bar risque d'en prendre un coup.



Andrew Braybrook et Jon Hare, les créateurs de deux des jeux sortis sur Amiga en 1992. Les voilà surpris en train de digérer la dinde et les litres de bière qu'ils ont ingurgités.

beaucoup de difficulté pour éditer ce jeu. Nous avons même failli faire un jeu de Squash à la place !

JON : *Méga-lo-Mania* a aussi été refusé par Virgin. (Les bouteilles de vin et de bière ayant toutes été vidées, tout le monde refuse de parler tant que des munitions ne sont pas arrivées. Ils entament une conversation sur Oliver Reed en attendant.)

JON : Pour être honnête, je pense que le projet le plus dur sur lequel nous avons travaillé est la version améliorée de *Sensible Soccer*. Nous avons un jeu qui est déjà une réussite et il faut encore l'améliorer.

ARCHER : Comment s'appelle-t-il ?

Encore Plus Sensible Soccer ? Très Malin Soccer ?

MARTIN : Je pense que nous allons faire un *Silly Soccer* rien que pour rivaliser avec vous !

ARCHER : C'est comme avec *Pool*. *Pool* est une version améliorée de *Snooker* et il lui est largement supérieur. Hélas, superficiellement, il ressemble beaucoup au premier et nombreux sont ceux qui disent : « Oh, c'est la même chose que *Snooker*. »

MEV : Mais c'est vrai, non ? (Rires.)

TILT : Est-ce que l'un d'entre vous se souvient avoir été forcé à développer une suite à l'un de ses jeux qui avait eu beaucoup de succès ?

MARTIN : Bien sûr ! C'est souvent le cas !

ANDREW : Miam miam !

TILT : Tu as mangé tout le gâteau au chocolat ?

ANDREW : Ouaip.

ERIC : Gros bouffi !

TILT : Archer veut parler !

ARCHER : J'aimerais changer complètement de sujet. Pensez-vous que les consoles auront toujours autant de succès d'ici deux à trois ans ?

JON : Les consoles sont juste une mode.

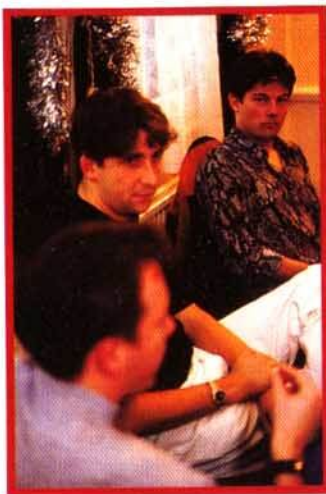
MARTIN : Tout le monde ne jurera plus que par le CD dans quelques années.

TILT : Pourquoi le CD ?

MEV : Parce que l'on peut le brancher sur n'importe quoi. Un PC, une chaîne hi-fi... Nous travaillerons sur des mini-films dans quelques années, du moins je le crois.

ERIC : Non, je ne suis pas d'accord avec cela.

TILT : Que veux-tu dire par des mini-films ?



Eric expose ses opinions pendant qu'Archer et Martin s'amuse comme des fous.

MEV : Eh bien, les jeux vont devenir extraordinairement compliqués dans le futur. Vous aurez un réalisateur...

MARTIN : La télévision deviendra interactive.

TILT : Qui, autour de cette table, a réellement l'intention de développer des jeux sur l'*Amiga 1200* ?

ARCHER : Sérieusement, j'aimerais m'y mettre mais il faudra que la machine se vende bien. Je reste persuadé que c'est une machine très brillante.

MARTIN : Nous programmons actuellement sur PC deux produits pour l'*Amiga 1200*. Il ne fait aucun doute que nous tirerons pleinement parti des capacités de cette machine.

TILT : L'un d'entre eux serait-il *Epic II* ?

MARTIN : Cela ne s'appelle pas vraiment *Epic II* mais *Odyssey*.

ERIC : Nous avons un *Amiga 1200* et nous sommes en train de le tester. Nous attendons de savoir l'utiliser parfaitement. Il se trouve sur le bureau de Mike (l'un des fondateurs des *Bitmap - NDLR*), qui ne laisse personne le toucher. L'important, comme le disait Andrew, est la façon dont est géré son mode 256 couleurs. C'est vraiment très important car cela signifie que si l'on a un jeu PC en 256 couleurs, on peut arriver au même résultat avec un *Amiga*.

ARCHER : Ce serait vraiment le rêve. J'aimerais tant arriver à faire une version de *Pool* en 256 couleurs sur l'*Amiga 1200*. Imaginez un peu, le jeu tournerait plus vite et les boules se déplaceraient comme dans la réalité.

MARTIN : Nous ne savons pas si nous allons continuer à travailler avec l'*Amiga 500/600* dans l'avenir. Il commence à devenir dépassé. Il se peut que nous convertissions des jeux dessus par la suite, mais notre principal intérêt se dirige vers l'*Amiga 1200*.

JON : Quand penses-tu que votre prochain produit sur l'*Amiga 1200* sortira ?

MARTIN : Dans à peu près quatre ou cinq mois.

MEV : Je crois que Commodore a beaucoup de pain sur la planche. Ils ont eu de la chance avec l'*Amiga 500* - je sais que je vais me faire des ennemis - ils ont eu beaucoup de chance. Cela a demandé pas mal de temps avant que l'*Amiga 500* ne soit reconnu.

MARTIN : 1993 sera une année décisive pour l'avenir de Commodore, du genre « ça passe ou ça casse ».

MEV : Ils ont tout intérêt à se démener pour que l'on développe des jeux sur l'*Amiga 1200*. Ils devront faire plus que dire : « Oh, ne vous inquiétez pas, Océan est en train de nous préparer un superbe jeu. »

TILT : Assisterons-nous à la mort de l'*Amiga 500* si l'*Amiga 1200* arrive à décoller ?

ARCHER : Je ne pense pas, non. JON : Probablement pas, mais je reconnais encore un bon jeu lorsque j'en vois un.

ANDREW : Il n'y avait pas une telle compétition à l'époque. Lorsque j'ai débuté sur le *Commodore 64*, il était facile de se surpasser. Maintenant, nous avons affaire à de grandes équipes de programmeurs ici et dans d'autres pays. La concurrence est plus que jamais omniprésente. Nous essayons toujours d'innover dans le scénario, dans les graphismes, dans l'ergonomie... C'est vraiment devenu très dur.

MARTIN : Il n'y a pas suffisamment d'investissement dans notre pays. Si vous allez ailleurs, les budgets mis à la disposition des programmeurs sont nettement plus importants, comme pour les productions hollywoodiennes. Nous, nous n'entendrons jamais : « Voilà quatre millions de dollars. Prenez-les et faites-moi un jeu ! »

MARTIN : Il n'y a pas suffisamment d'investissement dans notre pays. Si vous allez ailleurs, les budgets mis à la disposition des programmeurs sont nettement plus importants, comme pour les productions hollywoodiennes. Nous, nous n'entendrons jamais : « Voilà quatre millions de dollars. Prenez-les et faites-moi un jeu ! »

MARTIN : Il n'y a pas suffisamment d'investissement dans notre pays. Si vous allez ailleurs, les budgets mis à la disposition des programmeurs sont nettement plus importants, comme pour les productions hollywoodiennes. Nous, nous n'entendrons jamais : « Voilà quatre millions de dollars. Prenez-les et faites-moi un jeu ! »

MARTIN : Il n'y a pas suffisamment d'investissement dans notre pays. Si vous allez ailleurs, les budgets mis à la disposition des programmeurs sont nettement plus importants, comme pour les productions hollywoodiennes. Nous, nous n'entendrons jamais : « Voilà quatre millions de dollars. Prenez-les et faites-moi un jeu ! »

MARTIN : Il n'y a pas suffisamment d'investissement dans notre pays. Si vous allez ailleurs, les budgets mis à la disposition des programmeurs sont nettement plus importants, comme pour les productions hollywoodiennes. Nous, nous n'entendrons jamais : « Voilà quatre millions de dollars. Prenez-les et faites-moi un jeu ! »

« Nous développons les jeux par plaisir. Pas comme les Japonais... »

ERIC : Non, cela n'arrivera jamais car il y a beaucoup trop d'*Amiga 500* sur le marché.

MARTIN : Commodore compte encore sur trois bonnes années pour l'*Amiga 600*. 1995 sera l'année du déclin.

TILT : Aimerais-tu développer *Urduim 2* pour l'*Amiga 1200* ?

ANDREW : Tu parles.

TILT : L'un d'entre vous pense-t-il avoir atteint les limites de ce qui pouvait être fait avec la technologie de l'*Amiga 500/600* ?

ARCHER : Non, je ne crois pas.

JON : Il n'existe pas de limites. Même après que nous ayons cessé de programmer sur le *Commodore 64*, d'autres ont prouvé que cette machine en avait dans le ventre. Je me souviens des tout derniers logiciels qui ont vu le jour sur le C64. Ils étaient époustouflants pour l'époque.

MARTIN : C'est une obsession pour certains de tirer le maximum d'un ordinateur.

ERIC : Oui, mais je trouve que cela devient vite ennuyeux.

ARCHER : Chacun de nous, ici présent, cherche toujours à savoir ce que fait son voisin pour arriver à faire encore mieux. C'est humain. Personnellement, je pense que l'*Amiga* n'a pas encore été utilisé au mieux de ses possibilités.

(Les boissons manquent à nouveau et il faut retourner en chercher. Le temps qu'elles arrivent, la conversation s'est aiguillée sur les consoles.)

MEV : Je pense que ce qui nous sépare des Américains et des Japonais, c'est que nous développons des jeux par plaisir, par passion. C'est un hobby.

TILT : Mais êtes-vous aussi enthousiastes pour les jeux que vous l'étiez il y a quatre ou cinq ans ?

ARCHER : Je ne pense pas, non.

JON : Probablement pas, mais je reconnais encore un bon jeu lorsque j'en vois un.

ANDREW : Il n'y avait pas une telle compétition à l'époque. Lorsque j'ai débuté sur le *Commodore 64*, il était facile de se surpasser. Maintenant, nous avons affaire à de grandes équipes de programmeurs ici et dans d'autres pays. La concurrence est plus que jamais omniprésente. Nous essayons toujours d'innover dans le scénario, dans les graphismes, dans l'ergonomie... C'est vraiment devenu très dur.

MARTIN : Il n'y a pas suffisamment d'investissement dans notre pays. Si vous allez ailleurs, les budgets mis à la disposition des programmeurs sont nettement plus importants, comme pour les productions hollywoodiennes. Nous, nous n'entendrons jamais : « Voilà quatre millions de dollars. Prenez-les et faites-moi un jeu ! »

LES FORUMS

MICRO-ORDINATEURS

FORUM Amiga *AMI
Animateur : Amika

FORUM Compatible PC *COM
Animateur : Krach

FORUM Atari ST/TT *ATA
Animateur : !Atahelp

FORUM Amstrad CPC *AMS
Animateur : CPCMAN

FORUM Atari XL/XE *AXL
Animateur : !Atahelp

FORUM C64/128 *C64
Animateur : WOLF

Ces rubriques sont animées par nos spécialistes. Ceux-ci répondent à toutes les questions techniques que vous vous posez à propos de votre machine. Vous pouvez accéder directement à ces rubriques en tapant le code précédé d'une étoile.

Sans oublier les rubriques suivantes :
Forum Jeux
Forum Cinéma
Forum Musique
Forum BD et bouquins
Forum TV
Et bien sûr
Forum libre expression

Si c'était le cas, je connais quelqu'un en Angleterre qui ferait un jeu jamais vu auparavant.

TILT : Quels sont les jeux qui vous ont impressionnés en 1992?

ARCHER : *Monkey Island 2*.

TILT : Sur *Amiga*?

ARCHER : Bien entendu!

MARTIN : J'ai aimé *Pinball Dreams*.

TILT : Tout le monde aime *Pinball Dreams*.

ANDREW : Taisez-vous! Taisez-vous!

TILT : Quel est ton problème avec *Pinball Dreams*?

ANDREW : C'est « LUI » (*souvenir d'un patron d'Hewson qu'il vaut mieux ne pas nommer*).

MARTIN : J'ai adoré *Snooker*.

ARCHER : Joue à *Pool*, il est mieux.

ANDREW : Voilà qu'il se fait un petit coup de pub.

TILT : Et toi Mev?

MEV : Oh... Hum... *Contra 3*? Je ne joue pas beaucoup. Oh, *Monkey Island 2*.

ERIC : Je dirais aussi *Monkey Island 2*. Bien que la version *Amiga* soit de la m..., le jeu sur *PC* est extraordinaire.

MEV : En parlant de ça, l'un des domaines dans lequel nous pourrions améliorer nos jeux concerne l'accès disque.

ARCHER : Je n'en ai pas l'utilité. MARTIN : Nous disons à Océan combien de disquettes il nous faut pour un jeu et nous les obtenons sans problème.

ARCHER : Qui ici a fait un jeu qui nécessite obligatoirement 1 Mo?

ERIC : Nous venus juste de commencer.

TILT : Tout le monde a suffisamment de mémoire de nos jours.

ERIC : Actuellement, je sais bien qu'il est de Jon, mais je dirais que mon jeu préféré de 1992 est *Sen-*

sible Soccer. Il est très bon et j'y joue encore.

MARTIN : Et toi, Jon?

JON : Je ne me souviens pas avoir joué à un seul jeu. Je n'ai fait que tester *Soccer*...

ANDREW : J'ai aimé le jeu...

«*Fire et quelque chose*»...

ARCHER : Ah oui, et qui a écrit ça? (*Rires.*)

Actuellement l'Amiga 1200 est la machine qui retient le plus notre attention

MARTIN : Quel est ton jeu de l'année Gary?

TILT : Ohh... certainement *Wizard*.

MARTIN : Je l'ai bien aimé, mais je n'ai pas tout compris. Je n'avais aucune idée de ce que je faisais.

TILT : Quand sortira *The Second Samurai*, Mev?

ERIC : Après *The Chaos Engine*. (*Rires.*)

TILT : Alors, que va devenir ce bon vieil *Amiga*? Allons-nous tous devoir acheter un disque dur?

ARCHER : Je ne pense pas.

ERIC : Non.

ARCHER : Si je devais dépenser de l'argent, j'achèterais un *PC*. Je n'investirais pas dans un *Amiga* avec disque dur.

MARTIN : On peut trouver un 486 pour quelque chose comme 6000 F maintenant.

TILT : L'*Amiga 1200* peut être connecté à un disque dur IDE. Ils sont vraiment bon marché. Le CD ne fera pas une grande différence en ce qui concerne les jeux d'arcade, n'est-ce pas?

ERIC : C'est vrai, rares sont les jeux d'arcade qui occupent beaucoup de place.

MEV : La question n'est pas là. On se moque de savoir si le CD fera ou non une diffé-

rence. C'est plutôt le fait d'accepter une nouvelle machine, un nouveau moyen de stocker des données.

ARCHER : Prenons un jeu comme *Seventh Guest* sur *PC*. Vous imaginez le nombre de disquettes qu'il faudra et la capacité du disque dur nécessaire! Alors que sur un CD, il y a tout de même l'équivalent de 3000 disquettes qui contiennent des graphismes, des sons...

MEV : C'est pour cela que le CD ne marche pas, tout simplement parce que les programmeurs le boudent.

JON : Pour moi, le CD c'est l'avenir. Actuellement, nous en sommes à l'époque des consoles, mais cela va changer. Nous attendons de voir ce qui va se passer avant de réagir parce que nous ne voulons pas nous mouiller. TILT : Alors, que faut-il faire si l'on veut assister au décollage du CD sur *Amiga*? Le CDTV n'a pas connu un grand succès jusqu'à présent et cela laisse planer le doute sur le CD.

ERIC : Je pense que la première utilisation du CD sur *Amiga* devrait concerner la beauté des jeux, des séquences de fin de jeu magistrales... un peu comme sur *PC*. Avec l'*Amiga 1200* et ses 256 couleurs et le fait que les *PC* disposent d'un disque dur, on pourra arriver à concurrencer sérieusement le *PC* lorsque l'on comprendra l'utilité du CD.

ANDREW : Mais tu parles de l'*Amiga 1200* maintenant.

ERIC : OK, mais même sans les 256 couleurs tu peux stocker le même nombre de données.

ANDREW : Le CD est très lent. Il est presque aussi lent qu'un lecteur de disquettes.

ERIC ux CD qui tourneraient vite. (*Pour une raison indéterminée, la conversation commence à dériver sérieusement...*)

ARCHER : L'un d'entre vous a-t-il vu ce film de 1942? J'ai été le voir. La photographie est formi-

dable mais j'ai été emballé par cet acteur français qui joue le rôle d'un portugais (*NDLR : Gérard Depardieu*).

TILT : Dans *Highlander*, un Français (*NDLR : Christophe Lambert*) joue un Ecossais et

un Ecossais (*NDLR : Sean Connery*) joue un Espagnol. Et ils ne s'occupent même pas de l'accent!

MARTIN : Oui, mais c'est un excellent film (*NDLR : merci, Martin !*). J'ai vraiment aimé *Highlander*.

TILT : As-tu vu *Highlander II*?

MARTIN : C'est vraiment nul. Bon, avez-vous d'autres questions? Archer quel va être ton prochain jeu sur *Amiga*?

ARCHER : Eh bien, j'aimerais bien développer *Dropzone* mais avant, je pense m'atteler à une version en 256 couleurs de *Snooker* et de *Pool* en un seul jeu pour l'*Amiga 1200*.

TILT : Et pour *Epic*, Martin? Après toutes ces controverses...

MARTIN : Nous avons été primés par les Français en recevant le Tilt d'Or Micro Kid's du meilleur jeu micro et c'était le genre de soutien dont nous avions besoin.

TILT : Mais étiez-vous contents du jeu?

MARTIN : J'ai été une victime de mon propre succès... Oui, j'ai aimé le jeu.

TILT : As-tu trouvé que, parmi ceux qui l'ont acheté, il y a eu plus d'heureux que de mécontents? MARTIN : Oh oui! Nous avons reçu des centaines de lettres nous disant que le jeu était génial...

A ce moment, nos six superprogrammeurs sont éjectés hors du restaurant et partent finir la nuit dans un pub non loin de là, nous laissant méditer sur la profondeur de leur réflexion.

Propos recueillis par Gary Whitta

Traduction : Thomas Alexandre

Archer Maclean est connu de tous pour être un bavard invétéré. Il détient le record de mots débités à la minute. Il vaut mieux s'accrocher lorsqu'on l'écoute.



Mev en train de nous faire une petite démonstration de ce qu'il aimerait faire à Robert Maxwell, si le gros bonhomme était toujours en vie. Eric, Jon et Andrew ont eu du mal à le désapprouver.



DU 3615 TILT

LANGAGES

FORUM Amos & Stos
Animateur : Point

*AMO

FORUM GFA Basic

*GFA

FORUM Quick & Turbo Basic

*QTB

FORUM Assembleur INTEL

*INT

FORUM Assembleur MOTOROLA

*MOT

Animateur : Speeder

FORUM Langage C

*LAC

FORUM Pascal

*PAS

Animateur : Nobru

LOISIRS MICRO

FORUM Pixel
Animatrice : Cigale

*PIX

FORUM Démo
Animateur : Gluev

*DEM

MICRO KID'S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

GRAND CONCOURS
de CRÉATION GRAPHIQUE
A VOS PINCEAUX,
À VOS SOURIS !

A VOUS DE CRÉER LA MASCOTTE de Micro Kid's

Sous le haut
Spatronnage du
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, de la CULTURE et L'INA,
MICRO KID'S lance un grand concours de
création graphique, en collaboration avec
TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en
lice : les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront
travailler sur tous supports, les « seniors » (à
partir de 16 ans) devront absolument propo-
ser des créations assistées par ordinateur.



Le dimanche

SUR

France

3

Créateurs,
Envoyez-nous
vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en co

TILT
MICROLOISIRS

CONSOLES +

UR FRANCE 3 CONSOLES + 3

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

à 10H05



Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à: Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions:

Nom: Prénom: Age:

Adresse:

Code postal: Ville: ☎

Machine:

avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



MICROMANIA

BIENTOT DANS

MICRO KID'S

hits



Edito

Ce mois-ci le sommaire des Hits ressemble à celui de *30 Millions d'amis...* Au menu, un reportage saisissant sur les hommes-lions de *Lionheart*, l'émouvante histoire d'un brave toutou qui se porte au secours de son maître somnambule, *Sleepwalker*, et surtout le second volet de notre grande série consacrée à la protection des espèces en voie d'extinction, aujourd'hui : le Lemming !

On aurait pu penser qu'au milieu de toute cette ménagerie seul *Battle Chess 4000* (un superbe jeu d'échecs animé en SVGA) était digne d'un sommaire de magazine micro, mais même pas... Ça grouille de bestioles là-dedans ! Mais que fait la police ?

Marc Lacombe



LEMM THE TRIB

Après avoir vécu pendant plus d'un an au milieu d'une tribu de Lemmings sauvages, notre explorateur nous revient, très marqué par son expérience (le pauvre est désormais incapable d'éviter de tomber dans une bouche d'égout et fait demi-tour devant le moindre obstacle !). Extrait de son journal.

Extrait du carnet de notes du Dr Lemmingstone.

Lemming Island, le 20 février de l'an de grâce 1993 : «Vu leur nombre impressionnant, je me doutais que les Lemmings étaient capables de se reproduire avec une rapidité stupéfiante... Mais j'étais loin d'imaginer la vitesse à laquelle ces bestioles évoluent ! Il y a à peine un an, leur cerveau leur permettait tout juste d'accomplir huit actions différentes. **Et voilà qu'aujourd'hui les bougres sont capables d'en effectuer plus d'une cinquantaine** (certaines peuvent même être utilisées de façon différente selon les coutumes locales !). Ces activités varient en fonction de l'appartenance des individus à chacune des douze tribus qui peuplent l'île natale de l'espèce : lanceurs de

LES LEM

Vous avez envie de vous défouler ? Faites donc sauter ces cabines de plage au bazooka !

Ce superbe château de sable, sous le cocotier, est en fait la sortie du niveau !



Cette fois, certains Lemmings savent nager et n'hésiteront pas à mouiller le maillot !

LEMMINGS 2

17
INTERET

AMIGA

Editeur: Psygnosis. Distributeur: Psygnosis.
Conception et programmation: DMA Design.

AVIS

NOELLE : OUI ! Non seulement *Lemmings* est un classique du genre mais, en plus, il se modernise. *Lemmings 2* nous fait découvrir plus d'une cinquantaine de nouveaux Lemmings, de l'Écossais au Super-Lem qui vole au secours de ses petits copains. Si l'idée du super-héros ne vous branche qu'à moitié, essayez le musicien et vous verrez vos petits Lemmings stopper net leurs occupations pour se mettre à gigoter sur un pas de danse. Dément, non ? Ils savent aussi se rendre très utiles, comme ouvrir un passage avec un gourdin, ce qui est tout de même nettement mieux qu'avec les mains. La possibilité d'accélérer le temps est aussi très pratique. Bref, j'ai adoré et je vous recommande de découvrir par vous-même ce chef-d'œuvre.

Noëlle Béronie

grappins, remplisseurs de trous, parachutistes, creuseurs en tout genre (avec une pelle, en cognant les murs à coups de gourdin ou d'épée), nageurs, skieurs, surfers, conducteurs de tapis volant, sauteurs à la perche, kayakeurs, acrobates, lanceurs de boules de neige, joueurs de comemuse, escrimeurs,

soldats armés de lance-flammes ou même de bazookas... **Les Lemmings ont su parfaitement s'adapter à leur milieu naturel, mais sont toujours aussi stupides.** C'est pourquoi j'ai dû me porter à leur secours en leur indiquant comment utiliser leurs compétences pour franchir les

AVIS **MARC : OUI, MAIS...** En plus d'une réalisation technique impeccable, ce nouvel épisode fourmille de trouvailles ingénieuses et de nouveautés. Le principe du jeu reste à peu près le même, mais c'est un véritable plaisir de voir ces petites bestioles se déchaîner dans tous les coins de l'écran. Le jeu est plein d'humour et les animations rendent les Lemmings encore plus adorables... Bref, vous allez vous régaler car il vous faudra un bon moment pour découvrir toutes les options offertes par le jeu. Mais passé le plaisir de la découverte, vous risquez d'être un peu déçus. En effet, le fait de n'avoir à sauver qu'un seul Lemming pour passer au niveau suivant facilite singulièrement les choses et la variété des actions disponibles permet de finir chaque tableau de plusieurs façons différentes sans avoir vraiment à réfléchir... Les filles vont adorer ça ! (Aïe ! Aïe ! JLJ va encore recevoir des lettres de protestation).

Marc Lacombe

obstacles naturels. J'ai passé de longs mois dans chaque tribu afin de retrouver les douze morceaux d'un talisman ancien dont la reconstitution semblait être vitale pour la survie de l'espèce. Lorsque j'ai quitté l'île, j'étais le seul humain à avoir approché et apprivoisé des Lemmings sauvages. J'espère que les professionnels du tourisme et les promoteurs ne s'empareront jamais de ce lieu enchanteur...».

Dr Jonathan Lemmington

MINGES A LA PLAGES

Malgré leurs courtes pattes, les Lemmings sont capables d'effectuer des bonds prodigieux !

Pour franchir les précipices, équipez vos Lemmings de ballons et utilisez le ventilateur.

Attention, vous êtes prêt ? Parce que c'est par ici que les Lemmings vont déboiler !



Retour à la tradition avec un lemming «poseur de marches» tout à fait classique !

Pour franchir des obstacles de hauteur moyenne, utilisez plutôt des grappins.

Ce sympathique Lemming est capable de creuser en tassant le sol sous ses pieds !



Seuls survivants de temps révolus, les Lemmings préhistoriques qui habitent cet endroit en sont encore à chasser le dinosaure à coups de gourdin !



Les Lemmings de l'espace sont de loin les plus avancés technologiquement. Les bougres travaillent en swingant sur l'air de 2001 L'odyssée de l'espace !



Les amateurs de frissons découvriront avec volupté la sinistre ambiance victorienne de cette petite ville perpétuellement plongée dans la nuit.



Les sportifs ne sont pas oubliés et vous pourrez vous livrer avec des autochtones à de nombreux sports tels que la course à pied ou le saut à la perche.



Rejoignez vos amis les Lemmings pour des parties de ballon endiablées et laissez-vous aller à bâtir quelques châteaux de sable en leur compagnie.



Amis écolos, vous vous sentirez ici comme chez vous... Vous retrouverez la beauté de la nature et vous pourrez assister les Lemmings planteurs de graines dans leur tâche.

Bienvenue au club Lem' ! Offrez-vous un séjour de rêve dans cette île enchantée, et partez à la rencontre des peuplades indigènes à travers de multiples activités ! Notre guide est entièrement en français et un pin's vous sera remis dès l'ouverture de la boîte de jeu.



Dans cette région très froide vivent des Lemmings esquimaux qui passent leur temps à faire du ski et à se bombarder de boules de neige.



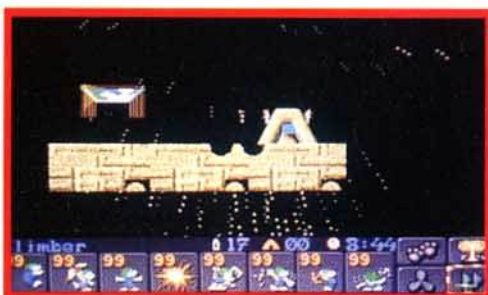
Ces Lemmings écossais sont de véritables virtuoses de la cornemuse... Leur sport favori est le folklorique lancer de troncs d'arbre.



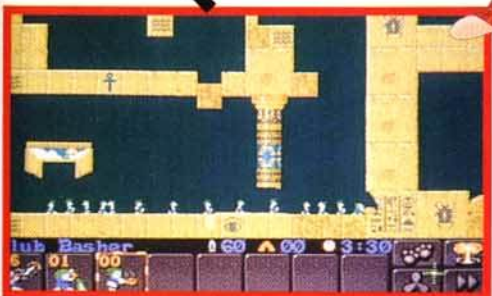
Entrez ! Entrez ! Sous le plus petit chapiteau du monde, vous pourrez admirer les cabrioles de nos Lemmings acrobates et le courage de notre Lemming-canon.



Les nostalgiques du premier épisode retrouveront avec plaisir et émotion la simplicité et la sobriété du Lemming traditionnel.



On prétend que cette région médiévale abriterait encore quelques dragons, mais n'ayez crainte, messires, les Lemmings sont passés maîtres dans le maniement de l'épée !



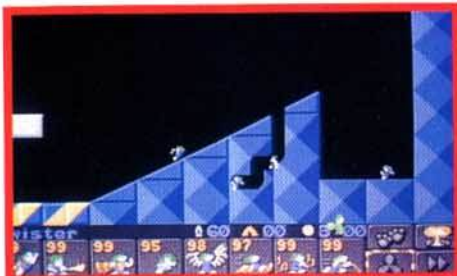
Venez admirer les merveilles de l'Égypte ancienne ! Vous y découvrirez des sphinx à tête de Lemming et des hiéroglyphes étranges.

LES NOUVELLES COMPETENCES

Tout l'attrait de ce nouvel épisode réside dans la variété des nouvelles actions que sont capables d'effectuer les Lemmings. Parmi nos préférés...



Le «Super-Lemming» se transforme et virevolte avec sa cape autour du curseur de la souris !
Mais c'est bien sûr ! C'est Superman !



Mais aussi le «Lemming de Tasmanie», qui se déplace comme une tornade (que vous guidez à l'aide du ventilateur) en démolissant tout sur son passage.



Tout droit sorti d'un Tex Avery, ce Lemming sort de sa poche une perceuse géante pour creuser les plafonds !

LE DECOR EN ACTION !

Contrairement au premier épisode, où le décor était toujours un obstacle, certains éléments du décor peuvent ici vous être utiles...



Vos Lemmings pourront se balancer à ces chaînes pour prendre de l'élan...



...ou bien utiliser des canons pour se propulser à l'autre bout du tableau.



Les Lemmings musiciens remplacent les «blockers» de la première version en jouant un petit air qui stoppe leurs camarades... Ces derniers entament aussitôt une danse folklorique, différente dans chaque tribu !



MATERIEL NECESSAIRE

Machine : Amiga tous modèles.
Mémoire requise : 1 Mo.
Contrôle : souris.
Média : 2 disquettes 3"1/2.
Jeu en anglais.
Manuel en français.

VERSIONS

La version PC ne saurait tarder... Alors, ouvrez l'œil ! La version ST est envisagée mais aucune date n'a été arrêtée.

COLLECTOR !

La boîte du jeu contiendra un pin's, mais comme il en existe douze différents (un par tribu), il vous faudra acheter douze fois Lemmings 2 pour avoir une petite chance de réunir la collection complète... A moins d'être un collectionneur fêlé ou un joueur riche, il vaut mieux laisser tomber !



Animal facétieux, le Lemming adore chatouiller les oreilles des sphinx à coups de lance-flammes !



Non, vous ne rêvez pas, ces Lemmings se déplacent bien en tapis volant !

COMPARATIF

LEMMINGS CONTRE LEMMINGS

Contrairement au premier Lemmings qui proposait différents niveaux de difficulté, Lemmings 2 est divisé en douze niveaux de difficulté à peu près égale (un par tribu), composés chacun d'une dizaine de tableaux de difficulté progressive. Il n'est plus nécessaire de sauver un certain pourcentage de Lemmings pour passer au tableau suivant, un seul Lemming suffit, ce qui rend le jeu beaucoup plus facile. Il n'est plus possible de changer d'icône au clavier (la tactique des vrais pros de Lemmings !), et le plan général qui permettait de parcourir rapidement l'ensemble d'un tableau a disparu. En revanche, vous disposez d'un icône qui vous permet de transformer le curseur en ventilateur afin de pousser certains Lemmings (parachutistes, ballons, etc.) dans la direction de votre choix. Les programmeurs ont aussi eu la bonne idée d'inclure un «accélérateur de temps» qui vous évite d'avoir à attendre que tous les Lemmings soient sortis, une fois que vous avez préparé le terrain. La richesse et la variété des options de Lemmings 2 sont très séduisantes, mais j'avoue avoir personnellement un petit faible pour la simplicité et la

SUPER CONCOURS LEMMINGS 2

Après avoir survécu aux périls de plus de 100 niveaux de cavernes dangereuses et de plates-formes escarpées, nos petits Lemmings se sont réfugiés sur Lemmings Island. Sous la protection de leur antique talisman magique, les adorables créatures se la coulaient douce... Jusqu'au jour terrible où la puissante relique fut brisée en douze morceaux provoquant la séparation des Lemmings en douze tribus. Aujourd'hui, nos chères têtes vertes ont décidé de construire un immense vaisseau qui doit les emmener vers un monde meilleur. Mais une très ancienne prophétie gravée dans la lemmignite annonce qu'une seule des douze tribus guidera les autres vers la Terre promise. Qui sont les Lemmings élus ? Nul n'a encore été en mesure de déchiffrer le message sibyllin inscrit dans la pierre. Et vous ? Serez-vous désigner la tribu sacrée en décryptant l'énigme de la prophétie ?

De quelle tribu s'agit-il ?

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|---------------------------|
| A - Lemmings de l'espace | E - Lemmings de la plage | I - Lemmings des cavernes |
| B - Lemmings polaires | F - Lemmings médiévaux | J - Lemmings du cirque |
| C - Lemmings de l'ombre | G - Lemmings écossais | K - Lemmings classiques |
| D - Lemmings sportifs | H - Lemmings égyptiens | L - Lemmings du grand air |

Vous avez trouvé ? Envoyez votre réponse sur carte postale uniquement avant le 5 mars 1993 en écrivant lisiblement le nom de la tribu ainsi que vos nom et adresse.

Ecrivez à :

Concours Lemmings 2
Exasoft

12, rue du Château-d'Eau
69410 Champagne-au-Mt-d'Or

1er Prix
Un week-end à Londres
pour 2 personnes

2e au 10e prix
Le jeu Lemmings 2 sur
Amiga ou PC

11e au 50e prix
Un T-shirt Lemmings 2

51e au 100e prix
Un pin's Lemmings 2

Les gagnants seront tirés au
sort parmi les bonnes réponses.



Ils vont toujours nu-pieds sans crainte du sifflant,
Ils fendent sans coup férir l'air glacé et brûlant,
Aux croisements de la vie, ils marchent, clairvoyants.
De leurs dieux silencieux enterrés dans le temps,
Leur vient une terre aride balayée par le vent

17

INTERET

ACTION REFLEXION

Moins de stratégie et de finesse que dans le premier volet, mais l'avalanche de nouveautés a de quoi séduire même les plus blasés.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 17

Les programmeurs ont eu la très bonne idée d'inclure dans le jeu un mode d'entraînement pour se familiariser avec les nouvelles compétences des Lemmings.

GRAPHISMES 15

Les décors sont remarquablement variés, mais les lemmings gardent pratiquement toujours le même look, ce qui déçoit.

ANIMATION 17

Bien vivants, ils effectuent une cinquantaine d'actions spectaculaires et hilarantes... Avec des sprites aussi petits, c'est un exploit ! Les scrolls sont impeccables.

MUSIQUE 16

Chaque niveau dispose de sa propre musique. Les thèmes sont variés et participent pleinement à l'ambiance.

BRUTAGES 14

Les bruitages sont très réussis. Toutefois, les puristes regretteront le « Oh ! no » déchirant du Lemming à l'article de la mort.

JOUABILITE 16

Au début, vous vous sentirez un peu perdu devant la cinquantaine d'actions disponibles ! Pas de panique, on s'habitue vite !

DIFFICULTE FACILE

Le foisonnement d'options rend le jeu un peu plus facile que ne l'était son prédécesseur.

DUREE DE VIE 14

Le jeu est un peu trop simple et l'attrait de la nouveauté ne dure qu'un temps. Vous risquez de vous lasser, mais les 120 niveaux du jeu vous auront tout de même donné énormément de plaisir !

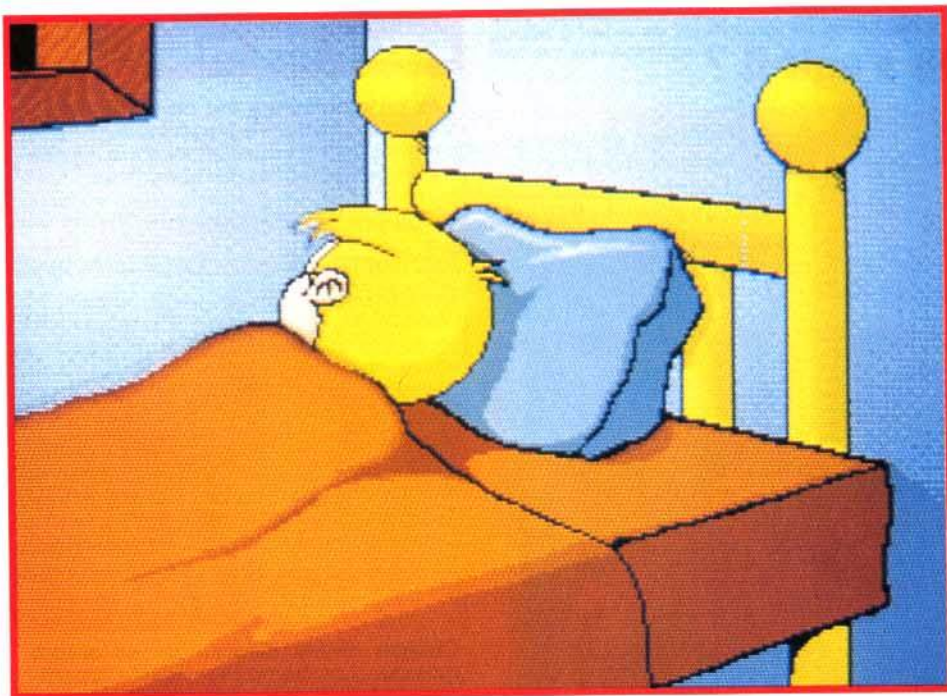
hits

SLEEPWALKER

Rompant avec ses habituelles adaptations cinématographiques, Ocean nous propose cette fois un jeu original, centré sur l'action mais laissant aussi une petite part à la réflexion. Le jeu est certes difficile, mais sa réalisation de qualité, ses nombreux aspects «dessin animé» et la diversité de ses pièges captiveront plus d'un joueur.

Amiga

16
INTERET



Un petit dessin animé de présentation vous situe l'action, et de courtes séquences animées émaillent chaque changement de niveau.

Editeur : Ocean ;
Développement : CTA Developments.

Etre le compagnon à quatre pattes d'un petit garçon somnambule, voilà qui n'est pas de tout repos. A peine notre brave toutou s'est-il endormi du sommeil du juste qu'il est réveillé par les escapades nocturnes de son petit maître. A lui de le protéger et de lui éviter tout réveil brutal qui ne pourrait que lui être préjudiciable. Notre héros canin (que Doguy ne renierait certes pas !) va devoir explorer les lieux tout en gardant un œil sur son maître. Il peut bloquer son avance, lui faire faire demi-tour et même le propulser à l'étage supérieur d'un coup de pied bien appliqué. Il lui faudra également en régler bien d'autres. La bougeotte incessante dont son petit maître est atteint n'étant d'ailleurs pas le moindre. Il ne cesse de marcher, allant au devant de tous les dangers et faisant de lui-même demi-tour dès qu'il heurte un mur. Une technique intéressante consiste à trouver une zone amicale pour

abandonner quelque temps le somnambule et en profiter pour explorer plus avant le niveau.

Outre la complexité de certains labyrinthes, notre ami devra affronter et régler bien des problèmes : créatures agressives à assommer d'un bon coup de gourdin, pièges divers à déconnecter - faire tomber des poids suspendus, boucher un trou rempli de pointes ou un orifice de sortie de vapeur brûlante -, actionner des interrupteurs pour couper l'alimentation dans des ventilateurs, des câbles dénudés des générateurs et bien d'autres choses encore. A mesure de la progression, les difficultés deviennent de plus en plus sérieuses, certaines pouvant demander une bonne dose de réflexion pour être vaincues.

La réalisation est d'un bon niveau, avec de nombreux clins d'œil au dessin animé. Les graphismes sont variés et bien adaptés aux différents lieux : ville, zoo, cimetière, chantier de construction et usine. Les personnages sont très bien dessinés, le héros canin bénéficiant en outre d'une large panoplie de mimiques et d'attitudes inspirée des dessins animés. Ainsi il bat des bras avant de tomber dans un trou, essayant même de se raccrocher aux bords quand il le peut. Certains coups du sort lui font voir 36 chandelles. Pour se débarrasser de ses ennemis, il sort inopinément de derrière son dos un énorme gourdin et l'assène sur le crâne de ses adversaires. Cet aspect « dessin animé » est renforcé par les intermédiaires animés de présentation et surtout l'usage volontaire de



L'idéal est de trouver comme ici un lieu sans danger pour y abandonner provisoirement votre ami, le temps de repérer les prochains niveaux à traverser.



Il est impératif de rabattre les couvercles des bouches d'arrivée d'eau pour interrompre le flux liquide qui aurait raison du sommeil du somnambule.

AH !



Le serpent guette, prêt à capturer tous ceux qui passent à sa portée. Mais un bon coup de gourdin calmera ses ardeurs belliqueuses au moins quelque temps.

phases floues pour accentuer le mouvement de certaines séquences. L'animation « de base » est tout aussi performante, le scrolling induit par certains sauts spectaculaires (trampolines ou équivalents) étant rapide et sans le moindre à-coup. Les rasters enrichissent considérablement les dégradés de ciel et le scrolling différentiel apporte une profondeur supplémentaire aux décors. Les bruitages sont moins bien peaufinés mais restent suffisants pour renforcer l'ambiance.

Sleepwalker est un jeu difficile, vous obligeant à prendre de nouvelles habitudes – il ne faut pas seulement éviter vous-même les dangers, il faut aussi en protéger votre compagnon. Fort heureusement les options continues vous permettront d'aller toujours un peu plus loin et de découvrir ainsi la technique gagnante pour chaque passage. Un excellent jeu, qui vous tiendra de longues nuits en haleine.

Jacques Harbonn



La plate-forme supérieure est trop haute pour sauter dessus. Mais la girafe, en détendant brusquement son long cou, va constituer un tremplin idéal.

▼

MATÉRIEL NÉCESSAIRE
 Amiga tout modèle.
 Mémoire requise : 512 ko.
 Contrôle : joystick.
 Média : 3 disquettes 3"1/2 DD.
 Installation disque dur : non.
 Jeu international (pas de texte !).
 Manuel en français.
 Protection : disquette.

QUELLE FOLLE NUIT !



Le saut est ici insuffisant pour franchir cet espace. Il faut donc recourir au baril flottant et y pousser votre ami, sans oublier de le récupérer au plus vite à la sortie.



Le moindre contact avec l'eau va réveiller très rapidement notre dormeur. Ici c'est même plus grave, car il tombera dans des déchets radioactifs mortels.



Vous risquez fort de devoir recourir à l'option continue une ou plusieurs fois pour venir à bout du premier niveau. Imaginez donc ce qu'il en sera pour les autres...



VERSIONS

Les versions Atari ST et PC devraient suivre de peu cette version Amiga.



Outre ses pièges redoutables et ses créatures de la nuit qui vous guettent derrière chaque croix, le cimetière est un labyrinthe complexe, n'offrant que peu de zone de sécurité pour se reposer.



Notre toutou n'est pas de force à lutter « crocs nus » contre ce terrible molosse qui va le balloter de droite et de gauche. Le gourdin fera merveille pour s'en débarrasser.

AVIS

Spirit : oui, mais... Je ne reviendrai pas sur la qualité de la réalisation de *Sleepwalker*, qui est bien telle que Jacques vous l'a décrite. Cependant, il me paraît important de préciser que le jeu est vraiment difficile, et cela dès le premier niveau. Certes le

système de jeu y est pour quelque chose et il faut dans un premier temps s'habituer à garder un œil sur son compagnon tout en réglant les problèmes. Après avoir acquis le principe le jeu demeure ardu. Même en utilisant la technique proposée par Jacques, il vous faudra de nombreux essais, ne serait-ce que pour parvenir à finir le premier niveau. Je ne doute pas qu'un tel challenge stimule certains, mais les moins doués risquent aussi de se lasser en dépit des options continues répétées. *Sleepwalker* est sans nul doute un bon jeu, mais essayez-le avant de l'acheter pour savoir si vous en êtes digne !

Spirit



L'usine pose un problème majeur dès les premiers instants. Comment diable franchir cette « mare » glacée qui vous congèle en un instant.

AVIS

PASCAL : OUI ! Pas de doute, *Sleepwalker* est un bon jeu, répartissant avec succès réflexion... et réflexes. La prise en main n'est pas simple : Médor a la fâcheuse manie de bondir et de galoper un peu partout mais avec un peu de pratique, on s'y fait très bien. Attention ! Partir à l'aventure ne vous mènera qu'à l'échec. Toute la stratégie consiste à faire une reconnaissance du parcours avant d'y guider votre petit maître. Les pièges et autres embûches sont riches et diversifiés et vous tiendront éveillés une bonne partie de la nuit. Graphiquement très réussi - il faut voir les mimiques du sac à puces -, le jeu aurait mérité une ambiance sonore un peu plus riche. Si vous avez aimé vous casser la tête sur *Lemmings* et *Push-over*, ce jeu est fait pour vous ! Les fanas du beat'em all n'y trouveront certainement pas leur compte.

Pascal Blanché



Ce chat sort brusquement de sa poubelle pour jouer des cymbales avec ses couvercles. Il ne craint pas les coups de gourdin et vous devez donc profiter d'un moment où il se repose.

COMPARATIF

PETIT SOMNAMBULE CONTRE AFFREUX JOJO

Bien qu'il s'apparente par bien des côtés à un beat'em all/plates-formes, *Sleepwalker* rappelle aussi par d'autres côtés *Brat*. Dans les deux cas, il faut sauver un enfant inconscient des dangers qui le guettent. Le mode de contrôle est en revanche complètement différent.

Dans *Brat*, vous agissez un peu à la manière de *Lemmings* en modifiant le décor sans y participer vous-même. Dans *Sleepwalker*, en revanche, notre chien va affronter toutes les difficultés pour les aplanir pour son maître. Les deux jeux sont difficiles et prenants mais *Sleepwalker* l'emporte largement par la qualité de sa réalisation.



16

INTERET

PLATES-FORMES

Jeu d'action original, varié et captivant, *Sleepwalker* est fort bien réalisé. Seul regret : sa difficulté semblera un peu trop élevée pour les novices.

PRIX

C

PRISE EN MAIN 14

Les commandes se maîtrisent en un clin d'œil mais il faut longtemps pour acquérir la tactique de base pour progresser.

GRAPHISMES 16

Les personnages sont très bien dessinés et les décors, variés et adaptés à chaque lieu visité. De superbes dégradés de ciel complètent certains niveaux.

ANIMATION 17

Elle est excellente, avec un déplacement fluide des personnages, un scrolling multidirectionnel et différentiel parfaits pour compléter le tout. Ajoutez à cela des animations de style « cartoon ».

MUSIQUE

-

Elle était tout simplement absente de notre version quasi finale, et pourrait bien le rester dans la version commerciale.

BRUITAGES 12

Les bruitages manquent de densité mais ont au moins le mérite d'être suffisamment suggestifs.

JOUABILITE 15

Contrôler votre toutou devient très vite instinctif, mais le passage de certains endroits avec votre compagnon demande coup d'œil et dextérité.

DIFFICULTE DIFFICILE

Amoins d'être un expert, il faudra plusieurs parties pour terminer le premier niveau. Et c'est, pourtant, de loin le plus facile !

DUREE DE VIE 15

En dépit du nombre limité à six niveaux, la durée de vie est importante, tant par la longueur de chacun que par leur difficulté élevée. Cependant, les moins doués risquent de décrocher avant.

LIONHEART

16
INTERET

Valdyn à plusieurs cordes à son arc. Il peut s'accrocher à certaines passerelles pour éviter d'être transformé en poulet rôti.

Thalion Software confirme tout le bien que l'on pensait d'eux. Après l'excellent *No Second Prize*, voici venir *Lionheart* ! Les amateurs de plates-formes/aventure et les fans de l'excellent *Leander* ne vont pas être déçus.

Lionheart est à la fois le surnom du héros (une sorte de Conan le Barbare) et un magnifique joyau, symbole de la puissance royale. Sans ce blason la légitimité du souverain est nulle. Il redevient un simple mortel. Et ce qui devait arriver arriva : le Lionheart vient d'être dérobé par Norka, un sombre magicien dont l'ambition est de détrôner le roi et d'agrandir son territoire. En volant le Lionheart Norka a visé juste. Dans trois jours aura lieu une cérémonie très importante. Si le roi y assiste sans le Lionheart, il sera aussitôt détrôné et sûrement tué à cause de sa négligence. Valdyn, le héros, accepte de partir à la recherche du symbole volé et de braver tous les dangers. Pourquoi ? Pour deux très bonnes raisons. La première est qu'il est difficile de désobéir à son roi. La seconde est d'ordre sentimental : sa fiancée, témoin du vol, a été changée en statue de pierre, et seul un élixir pourra lui redonner vie. Armé d'une petite épée, Valdyn prend le chemin du premier monde. C'est une vaste forêt peuplée d'êtres hideux, mélange d'insectes et de reptiles.

Rapidement, on se rend compte qu'il faudra utiliser davantage la tête que l'épée. En effet, les ennemis sont peu nombreux et, surtout, très faciles à tuer.

C'est surtout la diversité des pièges qui rend la partie difficile et passionnante. Des

plantes carnivores aux plates-formes capricieuses, en passant par les pics qui se dressent droit comme des lames sous les pieds du héros, il n'est pas possible de foncer tête baissée dans l'aventure. Il faut prendre son temps et être continuellement sur ses gardes.

Les vies supplémentaires ainsi que les cœurs d'énergie sont les éléments vitaux pour parvenir à la fin de l'aventure. Pour la plupart, ils se trouvent dans des endroits difficiles d'accès ou dans des salles secrètes. C'est une exploration de tous les instants.

Aguéri par les longues années de pratique, Valdyn est capable de combattre dans toutes les positions. En l'air, suspendu à une liane, en grimpant à un arbre... L'un des coups les plus spectaculaires est son tour complet à la Michael Jackson. Les commandes au joystick sont très précises mais difficiles à maîtriser. En gardant le doigt appuyé sur le bouton de feu, le héros sort son épée. Il suffit alors de déplacer le manche du joystick dans les huit directions pour obtenir huit techniques de combat différentes.

Graphiquement *Lionheart* est somptueux. Les dégradés dans le ciel sont de grande qualité. Le monde du château est, à mon goût, le plus réussi. Côté animation, on est sous le charme du scrolling parallaxe, l'un des plus beaux sur Amiga. Mais on est déçu des nombreux ralentissements lorsqu'il y a plus de cinq sprites animés à l'écran.

L'équipe de Thalion a fait du très bon travail même si le thème du jeu n'est pas d'une grande originalité. Il semblerait qu'elle soit partie pour réaliser de bonnes choses cette année. C'est avec impatience que j'attends leurs prochains jeux.

Laurent Defrance

PIEGES ET ASTUCES... PIEGES ET



Le héros est monté sur une plate-forme qui bascule horizontalement. Il faut sauter au bon moment (elle se stabilise pendant quelques secondes) et surtout ne pas prendre racine !



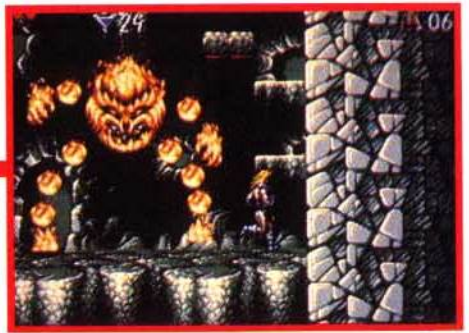
Ces scarabées agissent comme des ascenseurs. Elles vous transportent vers des lieux plus élevés. Mais elles font toujours le même trajet.



Le bourreau n'y va pas avec le dos de la cuillère. Il lui faudra plusieurs coups d'épée bien placés pour qu'il cesse de vous faire perdre la tête !

AVIS

MARC : NON. Franchement *Lionheart* ne dispose pas d'atouts suffisamment solides pour se démarquer du lot. Malgré quelques idées intéressantes comme le mode hard qui propose carrément de nouveaux monstres et des niveaux plus grands, le jeu en lui-même reste bien trop classique. Les graphismes manquent de couleur à mon goût et la maniabilité du personnage laisse à désirer, je pense en particulier aux attaques. Quelle idée de devoir garder le bouton appuyé pour frapper ! Cela étant dit, il est vrai que les niveaux sont très grands et qu'ils ont la particularité d'être non linéaires. Il vous faudra beaucoup de temps pour explorer tous les niveaux de long en large. *Lionheart* n'est pas mauvais mais face à des jeux tels que *Gods*, *Zool* ou encore *Doodlebug* ou *Assassin* il ne fait pas le poids.



Un monstre de fin de niveau qui n'a pas froid aux yeux. Soit vous lui tombez dessus en vous servant des plates-formes situées à droite de l'écran, soit vous lui passez sous le corps et lui décochez des coups d'épée bien sentis.



Même suspendu à une liane, le Conan de chez Thalion peut combattre. Il peut aussi jouer les équilibristes en montant sur la corde.

Editeur : Thalion Software. Distributeur : Ubi Soft. Design : Erik Simon. Programmation : Erwin Kloibhofer et Michael Bittner. Graphisme : Henk Nieborg. Musique : Matthias Steinwach.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Amiga tous modèles. Joystick seulement.
Média : 4 disquettes 3"1/2 DD.
Manuel en français. Jeu en anglais.

VERSION

Lionheart ne sera disponible que sur Amiga, avec 1 Mo de mémoire.

L'une des particularités de *Lionheart*, est le nombre élevé de pièges qui tapissent les différents niveaux. En règle générale, ils se présentent sous la forme de plates-formes ou de pierres mobiles.

ASTUCES... PIEGES ET ASTUCES...



Arrivés à une intersection, ces blocs à première vue, inoffensifs, pivotent et vous font tomber. Il faut donc sauter sur place lorsque le carré est sur le point de disparaître.



Dans le monde de la lave, les blocs de pierre disparaissent sous vos pieds. Vous devrez sauter de rocher en rocher tel un kangourou moyen.



Le gouffre est trop large pour sauter. Pousser avec les pieds un gros bloc de pierre qui se trouve, comme par miracle, près de vous. Une fois dans la lave, il servira de plate-forme.

PLATES-FORMES

Un bon dosage entre combats et exploration rend la partie très intéressante. Techniquement, c'est du très bon travail malgré de forts ralentissements de l'animation dans certaines scènes.

PRIX

C

PRISE EN MAIN 15

Les écrans d'introduction sont soignés. On rentre très vite dans le jeu.

GRAPHISMES 17

Hauts en couleur, les décors sont finement dessinés. Les monstres sont variés et certains n'ont pas oublié d'être laids ! Les dégradés du ciel sont superbes.

ANIMATION 16

Le scrolling, parallaxe et plein écran, est superbe, et les personnages sont bien animés. Malheureusement, de nombreux ralentissements sont à déplorer.

MUSIQUE 14

Les musiques changent suivant les mondes que vous parcourez mais elles ne sont pas assez variées. Dans l'ensemble, la bande musicale colle bien à l'action.

BRUITAGES -

Dans cette bêta version les bruitages n'étaient pas encore intégrés.

JOUABILITE 13

La combinaison bouton fire/manette (sortie de l'arme/mouvements) est difficile à maîtriser. Il faut disposer d'un excellent joystick pour contrôler le personnage.

DIFFICULTE VARIABLE

En mode normal, les combats sont assez faciles à gagner. Le plus difficile est de maîtriser parfaitement la manette et tous les sauts de plates-formes. En mode « hard », le jeu se corse très nettement.

DUREE DE VIE 15

Les spécialistes du genre, à l'exception des autres, risquent de trouver le jeu trop court. La présence d'un mode « hard » vraiment différent renouvelle le challenge.

LIONHEART, UN JEU « HARD » !

L'une des particularités de *Lionheart*, ses concepteurs n'en sont pas peu fiers, est la présence d'un mode « hard » unique. Quand la plupart des programmeurs se contentent d'augmenter le nombre, la vitesse ou l'agressivité des protagonistes, l'équipe de Thalion ajoute des niveaux plus longs, des monstres nouveaux et des épreuves plus corsées. Résultat : un jeu DIFFÉRENT. Une grande première en jeu micro, et une idée originale qui augmente la durée de vie de *Lionheart*.



Pour occire cet insecte de taille monstrueuse, il faut sortir tout l'arsenal du parfait combattant. Huit coups différents sont à votre disposition.



Les bijoux, en haut de l'arbre et une fois ramassés, vous redonneront une vie. Mais il faut en avoir au minimum cent pour espérer renaître. Des potions dissimulées à l'intérieur des niveaux et des salles secrètes augmenteront votre vitalité.

COMPARATIF

LEANDER VS LIONHEART

Le leader de ce type de jeu est sans conteste *Leander* (cf. *Tilt 99*). Le produit de Psygnosis est d'une grande richesse, tant au niveau de l'armement - épée, lame de tempête, bombes... - qu'à celui des nombreux pièges à déjouer.

Pour progresser dans le jeu, il faut trouver et ramasser des objets différents tels que des clés ou des couronnes. Si certains passages paraissent inaccessibles, il existe toujours une solution que vous devez trouver. Techniquement, *Leander* est d'excellente qualité. L'animation, surtout, est un modèle du genre. Si vous trouvez l'action de *Lionheart* trop répétitive, tentez votre chance dans l'univers fantastique de *Leander*.



LA NAISSANCE D'UN MYTHE !

THE SHORTGREY, JEU D'AVENTURE ANIME

ET SI POUR UNE FOIS VOUS INCARNIEZ L'EXTRA - TERRESTRE ?

A COMEDY HORROR THRILLER ANIMATE ADVENTURE GAME.

THE SHORTGREY



PROGRAMMEURS 68000 ET PC, GRAPHISTES CONTACTEZ - NOUS !

Pour la première fois à l'écran vous allez jouer le rôle du méchant extra-terrestre ! Sur terre vous ne serez lié à aucune contrainte morale, hold-up, meurtres, rapt, tout vous sera permis ! Vous pourrez également prendre l'apparence de nombreux terriens, homme, femme, vampire ... - Quelques 300 lieux différents. - Synthèse vocale. - Durée de vie immense. - Scénario passionnant et original.

Après les films cultes, Le Jeu culte !



DISPONIBLE DEPUIS LE 15 DECEMBRE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
UNIQUEMENT SUR ATARI ET AMIGA

- ACCROSOFT EDITION - 52, RUE D'EMERAINVILLE - 77183 CROISSY - ☎ 16 (1) 64 11 08 00 - FAX : 16 (1) 60 06 47 29 -

BATTLE CHESS

PC 4000



Reprenant la formule de *Battle Chess* – jeu d'échecs avec combats animés –, cette nouvelle version est vraiment superbe, pleine d'humour et de surprises, et joue, en outre, fort bien. Que demander de plus ? !

Les passes d'armes très habiles du pion semblent bien intriguer le cavalier qui ne voit guère où il veut en venir. Tout à coup, un coup de faucille tranche proprement le cavalier de bas en haut, celui-ci ne tardant pas à se désagréger sous le choc.

Editeur : Electronic Arts ; Conception : Interplay ; Programme, graphismes et bruitages : Chris Morgan.

Battle Chess, à sa sortie, fit l'effet d'une petite révolution dans le monde fermé des logiciels de jeux d'échecs. Grâce aux animations qui réglèrent la prise des pièces, ce jeu de réflexion devint un véritable spectacle « son et lumière ». Cette nouvelle mouture reprend le même principe et exploite au mieux les capacités des PC actuels.

Les graphismes du mode 3D sont d'une précision diabolique, grâce à l'adoption du mode SVGA (640 x 480 en 256 couleurs), seul capable de rendre à la fois la finesse des détails et la subtilité des dégradés. On retrouve, cependant la perspective trop fuyante qui gêne la reconnaissance des pièces en enfilade.

Les combats sont encore plus étonnants. Les séquences d'animation sont longues et l'on assiste ainsi à de véritables petits dessins animés. L'humour est toujours aussi décapant, avec

quelques allusions à des thèmes célèbres, *2001, Odyssée de l'espace*, par exemple. Chaque pièce procède de sa propre stratégie de combat. Ainsi les pions se servent de leur double faucille ou de leur trompe aspirante. Les cavaliers font un usage intensif de leur pistolet laser. Les fous, appelés par les Anglais évêques, usent de leur crosse épiscopale aux multiples pouvoirs. La reine, pour sa part, met à profit tous ses pouvoirs de séduction, tandis que le roi, quant à lui, fait confiance à l'hypnotisme. La tour est un autre morceau de choix. Sa transformation lors des déplacements est déjà un premier sujet d'émerveillement. Véritable robot « transformé », on la voit se déplier tous azimuts pour devenir un pseudo « Goldorak ». Dans les combats, elle fait preuve de la même diversité, utilisant le tir laser, le rayon pétrifiant, la scie circulaire ou même son poids pour écraser ses adversaires. **L'humour est omniprésent dans les combats.** Il faut voir les mimiques du fou au feu, les attitudes aguicheuses de la reine ou les cris désespérés du cavalier à qui l'on a ôté son arme ! De plus, de nombreux retournements de situation émaillent l'action, la pièce perdante pouvant sembler victorieuse dans un premier temps.

La bande son est à la hauteur de l'animation. Bruitages des armes, cris de désespoir

SEQUENCE...



Le fou compte sur son bâton magique pour sortir vainqueur de l'affrontement qui l'oppose au pion. Grâce à son pouvoir, il réduit ce dernier à moins que rien. Mais le sort est instable et quelques instants plus tard, le chétif pion se transforme en une gigantesque créature. Un petit coup d'aspirateur et hop, le fou est proprement aspiré !



Combat royal s'il en est : le roi et la reine s'affrontent. En quelques secondes, le roi hypnotise la reine. Il la transforme alors en toupie vivante, s'enfonçant toujours plus profondément dans le sol.



La reine ne fait qu'une bouchée du pion. Après s'être emparée de son arme et l'avoir détruite, elle se saisit du pion lui-même, le roule en boule et s'en sert comme d'un vulgaire ballon !



La reine a transformé le robot en boîte de conserve. Mais deux piliers à roue surgissent et élèvent la tour au-dessus de la reine pour l'écraser. Cette dernière sent alors sa dernière heure venue.

ou de victoire des combattants, chuintement des vérins hydrauliques contrôlant les transformations de la tour, échos des pas d'une pièce dans ses déplacements, tout concourt à renforcer l'ambiance déjà forte du jeu.

Le programme d'échecs est autrement plus fort que celui du premier volet, lequel était bien trop facile à battre. Le module utilisé est celui de *Chess Player 2150*, dont on connaît la qualité. Capable de tenir tête à des joueurs de club de première catégorie, il a cependant tendance à jouer n'importe comment en mode faible. Les options de jeu, sans être exceptionnelles, sont suffisantes : retour arrière sans limitation, évaluation des positions et analyse du programme, aide aux débutants, entrée de problèmes, évaluation du niveau ELO par problème, jeu par modem, etc.

Battle Chess 4000 ne décevra ni les amateurs d'échecs ni les amoureux d'animations fines, et les éclats de rire ne tariront pas grâce à l'humour de ces combats surprenants.

Jacques Harbonn

AVIS

MORGAN : OUI, MAIS... Quelle splendeur ! Vraiment le Super VGA est un mode graphique qui offre une qualité de détails et une finesse inégalées. Mais, bien que *Battle Chess 4000* paraisse posséder les qualités d'un vrai jeu d'échecs, je m'interroge quand même sur un point : quel public vise-t-il ? Est-ce un jeu d'échecs ou un jeu drôle ? Difficile de concilier les deux, non ? Dans un cas l'animation déconcentre, dans l'autre on doit réfléchir pour assister aux combats délirants entre les pièces ! Bien que les deux aspects cohabitent sur *BC 4000*, ils prennent une place regrettable sur le disque dur. Alors, cet achat est-il justifié ? Rien que pour les fous rires qu'il provoque, j'aurai tendance à dire oui. Mais je vous conseille tout de même d'essayer avant d'acheter.

Morgan Feroyd

Une fois son sort lancé, le fou n'a plus grand chose à craindre des attaques diverses de la tour. Toutes se solderont par des échecs : envolées de papillons, de bulles ou de fleurs.



Réduit à la taille d'une mouche, le cavalier a perdu de sa magnificence. Le fou n'a plus qu'à s'en débarrasser d'un coup de tapette bien appliqué.



ECHECS ANIMES

Les premières parties sont sources de franches rigolades devant l'humour et l'inattendu des situations. La force du programme permet de conserver l'intérêt au fil du temps.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 16

L'installation est facile et le manuel, clair. Le mode SVGA (VESA) est géré de manière transparente par le programme d'installation.

GRAPHISMES 17

Les pièces sont vraiment superbes, très finement dessinées, avec un bon usage des ombrages. Un petit regret pour le mode 3D pas assez lisible.

ANIMATION 18

Les animations sont de véritables dessins animés, bourrés d'humour et de retournements de situation. Elles sont très variées, ce qui exclut tout risque de lassitude.

MUSIQUE 12

Les thèmes musicaux sont rares, présents juste dans la présentation et dans l'évocation de 2001.

BRUITAGES 16

Ils accompagnent parfaitement chaque action, déplacement ou combat, et font preuve d'une grande diversité et d'une excellente fidélité (digitalisations).

JOUABILITE 16

Rien à dire, le contrôle souris est parfait, avec en outre le choix du mode de déplacement, « téléportation » ou « glissement » jusqu'à la case d'arrivée.

DIFFICULTE VARIABLE

Parfait pour les joueurs moyen et fort, *Battle Chess 4000* souffre en revanche d'un mode « faible » par trop illogique.

DUREE DE VIE 17

On joue pour découvrir et admirer les animations. Une fois l'aspect découverte épuisé, il demeure un excellent jeu d'échecs, capable de faire « toucher les épaulés » à la plupart des joueurs.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 minimum

Mémoire requise : 600 Ko (DOS) + 1 Mo (EMS)

Modes graphiques : SVGA

Cartes sonores : AdLib, Soundblaster 2 et Pro (recommandée), Pro Audio Spectrum normale et 16

Contrôle : clavier, souris (recommandée)

Média : 8 disquettes 3 1/2 HD

Installation disque dur :

obligatoire (10 minutes environ)

Espace requis : 12 Mo

Jeu en anglais

Manuel en français

Protection : par manuel



Dans ce duel tour-fou, le fou réduit la tour à un minuscule robot. Bien mal lui en a pris ! La tour se glisse sous les vêtements du fou et le chatouille jusqu'à la crise cardiaque.



Les deux pièces les plus puissantes s'affrontent. Elles commencent par se crêper le chignon sans grand résultat d'ailleurs. La bataille fait rage de plus belle, mais après que la poussière retombe, les deux reines sont toujours vivantes. L'une d'elles va pourtant profiter d'un moment d'inattention et décapiter lestement sa rivale !



Le pistolet laser du cavalier peut être à l'occasion une arme de choix. Ici quelques coups suffiront à réduire progressivement le robot en cendres.

VERSION

Aucune autre version n'est prévue pour le moment, la taille du programme risquant de limiter une éventuelle conversion aux systèmes muni d'un disque dur.

COMPARATIF LE COMBAT DES MAÎTRES

Face à *GrandMaster Chess*, la référence des jeux d'échecs sur PC, *Battle Chess 4000* est loin de paraître ridicule. Leurs niveaux de jeu sont sensiblement identiques, *GMC* étant cependant beaucoup mieux adapté aux débutants. *GMC* dispose aussi d'options qui font défaut à *BC 4000* (évaluation permanente des progrès ELO) et d'un mode 3D beaucoup plus lisible. En revanche, *GMC* est un jeu sérieux, bien loin de la débauche d'humour de *BC 4000*. *GMC* semble préférable pour travailler les échecs, mais *BC 4000* ne déparera pas votre ludothèque, que vous soyez joueur d'échecs ou non.



PLUS QU'UNE SIMPLE SIMULATION DE VOL !



AV-8B Harrier Assault est le précurseur d'un nouveau style de simulation de vol et de combat combinant à la fois des éléments tactiques, stratégiques et opérationnels. AV-8B Harrier Assault vous donne la possibilité de contrôler entièrement le déroulement d'une campagne militaire tout en participant à de passionnants combats à bord d'un des avions de chasse les plus performants au monde.

Disponible sur ST/AG/PC

**"L'animation est très rapide...les déplacements très fluides"
-JOYSTICK-**

Distribué par
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois

DOMARK

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

3615 UBI

Programmé par Simis Ltd. Graphics The Kremlin. Sound Martin Walker. Produit par Jim Tripp AV-8B Harrier Assault © 1992 Demark Group Ltd. IBM PC Screenshots. Édité par Demark Software Ltd. Ferry House 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PN





Edito

Subjugués par les nouveautés du mois, les journalistes de *Tilt* vivent au rythme des jeux d'aventures. Depuis qu'il a joué à *Space Quest V*, Alexandre Thomas se prend pour un balayeur de l'espace. Quand il ne saute pas de toit en toit comme le héros de *Batman Returns* ! Le teint blafard, l'œil glauque, Jean-Loup marmonne des propos incohérents sur *Shadow of the Comet* et ose à peine sortir de son cercle thaumaturgique. Aux dernières nouvelles, Doguy court encore derrière Jérôme, le maudissant d'avoir introduit *Indy IV* sur *Mac* dans la rédaction (ce qui n'a pas manqué de provoquer quelques retards dans les articles à *Tilt*). Quant à moi, j'essaie vainement d'élever mon humour au niveau de celui d'*Eric the Unready*. N'ayant pas réussi à vous arracher un sourire, je me console avec *Ringworld*, une épopée spatiale inspirée des romans de Larry Niven. Rendez-vous le mois prochain pour de nouveaux dédoublements de personnalité !

Marc Menier



SPACE QUEST THE NEXT MU

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : PC 286 ou supérieur.
 Mode Graphique : EGA 16 couleurs/VGA monochrome/VGA 256 couleurs.
 Médias : 6 disquettes 3"1/2 (1,44 Mo).
 Carte son : AdLib, SoundBlaster, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, MT-32 et compatibles.
 Contrôle : souris recommandée, clavier.
 Logiciel en anglais.
 Installation disque dur : 8 minutes, 7,5 Mo occupés.
 RAM minimale : 640 ko.

Édité par Sierra On-Line mais réalisé par l'équipe de Dynamix, *Space Quest V* ne trahit nullement l'esprit des précédents épisodes. Le très célèbre Roger Wilco est enfin de retour dans des aventures dignes de l'un des meilleurs films des ZAZ - « Y a-t-il un pilote dans l'avion ? », « Top Secret », « Y a-t-il un flic pour sauver la reine ? ». Une explosion de gags et de références cinématographiques au service d'une aventure totalement délirante.



EST V TATION PC

17
INTERET

Editeur : Sierra On-Line.
Distributeur : Ubi Soft.
Conception : Mark Crowe, David Selle.
Programmation : David Sandgathe, Hugh Diedrichs, Nancy Hamilton, Joe Nelson, Geoff Rosser.
Graphismes et animation : Shawn Sharp, Mike Jahnke, Kerrie Abbot, Ron Clayborn, Rhonda Conley, Jarrett Jester, Sean Murphy, Cyrus Kanga, Peter Lewis, Joel Mariano, David Aughenbaugh, Ian Gilliland, Robert Carracol, Sher Ali Tucker.
Musiques et bruitages : Christopher Stevens, Tim Clarke.

VERSION : Une version est prévue sur Macintosh et sur Amiga.

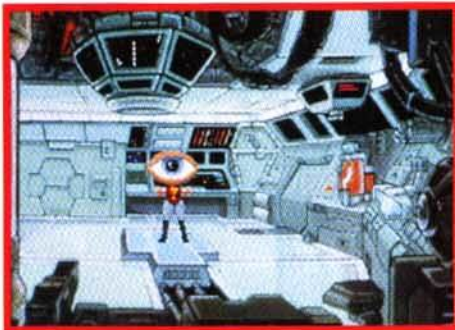
S'il est un héros de jeu d'aventure que l'on n'a plus besoin de présenter, il s'agit incontestablement de Roger Wilco. Qui n'a jamais entendu parler de celui qui a déridé les écrans de nos Apple II, Atari ST, Amiga, PC et plus récemment de nos Macintosh ? Après avoir sauvé l'univers, combattu l'infâme Vohaul, délivré ses créateurs et finalement traversé l'espace temporel, que pouvait-il donc encore arriver à notre Gaston Lagaffe de l'espace ? Allait-il combattre des hordes de crapauds mauves ? Tenter de reboucher le siphon d'une baignoire géante sur le point d'engloutir toute la galaxie ?...

En fait, c'est encore plus génial puisqu'il voit enfin se réaliser son vœu le plus cher : être promu capitaine de vaisseau. Et quel vaisseau ! Eh oui, celui qui débuta comme éboueur galactique se retrouve désormais aux commandes d'une astrobenne à ordures. Mais il faut plus qu'une facétie du destin pour désenfermer notre bon vieux Roger. Le voilà donc parti vers de nouvelles aventures avec sous ses ordres un équipage hors du commun. L'officier chargé des communications est une fervente militante du MLF, le pilote passe la plupart de son temps à fainéanter, et le mécanicien répare les machines à grands coups de clef anglaise. Comme dans *Space Quest IV*, une série de coord-

onnées fournies dans la notice - c'est le système de protection - vous aidera à voyager aux quatre coins de la galaxie. Si votre première mission peut vous paraître ingrate et rébarbative - il faut aller récupérer des déchets toxiques qui flottent dans l'espace -, vous serez très vite entraîné dans un tourbillon de mésaventures complètement loufoques. Ainsi, vous devrez affronter un androïde chasseur de prime, combattre un mutant, délivrer votre mécanicien, sauver l'un de vos compagnons en dérive dans le vide sidéral... pour finalement faire échouer un complot visant à déstabiliser le système écologique de la galaxie. Pour ceux qui auraient joué à *Space Quest IV*, Roger rencontrera



Vous donnerez vos ordres à partir du poste de commandement. Surveillez bien les ondes radio car vous capterez des messages fort intéressants. Cet affreux gremlin n'est autre qu'un Pukoid. Arrivez-vous à démasquer le traître qui coopère avec eux ?



Votre vaisseau est équipé d'un téléporteur semblable à celui de l'Enterprise. Hélas, il vous mettra souvent dans des situations périlleuses. Ici, il y a comme qui dirait un petit problème !

PREMIERS PAS : FÉLICITATIONS CADET WILCO !

Après vous être fait sermonner par le capitaine Quirk, vous sortez du simulateur. Allez dans la salle de cours. Là, répondez aux dix questions. Faites attention à vos réponses si vous voulez continuer le jeu. Lorsque vous avez fini, si vous n'êtes pas éjecté dans l'espace, ressortez. Trouvez le placard de la shampooineuse et les cônes de signalisation dans le couloir circulaire. Allez sur la piste qui porte le logo de l'école. Là, disposez les trois cônes et commencez à nettoyer l'insigne triangulaire. Lorsqu'il est propre, Quirk et l'ambassadrice Wankmeister arrivent. Après leur départ, retournez dans le couloir et filez voir les résultats de l'examen sur le tableau d'affichage. Vous êtes reçu, bravo ! Grâce au petit rat qui s'est introduit dans l'ordinateur et a déclenché un court-circuit, vous venez d'éviter l'échec. Après une autre séquence animée, vous voici à bord de votre nouveau vaisseau. Faites connaissance avec l'équipage puis en route pour de nouvelles aventures...



Tout au long de l'aventure, vous aurez droit à de superbes séquences animées. Sur fond noir, ces écrans sont tout simplement magnifiques et rappellent les comics américains. Comme dans les BD, des bulles apparaissent lors des dialogues.

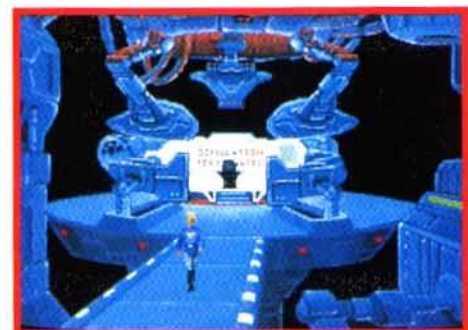


Le duel qui vous opposera à la Terminatrice n'est pas sans rappeler le film *Prédateur*. Observez bien chaque écran de cette planète car vous y trouverez deux objets qui vous sauveront la vie.

enfin la femme de sa vie dont il avait vu l'hologramme dans *Space Quest XII* (NDA : cf. *Space Quest IV*).

Le jeu ne présente aucune nouveauté dans la résolution des énigmes. Comme dans tous les jeux Sierra, vous devrez explorer chaque endroit, ramasser des objets et les utiliser à des endroits bien déterminés. Même si le joueur dispose d'une totale

UN PETIT



Dès le début de l'aventure, le ton est donné. Après un court exercice d'entraînement sur le simulateur de la Starcon, vous vous dirigez à grands pas vers la salle de cours.



Bien que l'image soit superbe, cette androïde sexy n'est autre que la sœur du Terminator que vous aviez détruit dans Space Quest III. Elle ne pense qu'à une chose : vous exploser la tête.

liberté d'action, vous vous apercevrez qu'il y a une logique bien établie pour terminer l'aventure.

L'aspect original du jeu vient des multiples gags et références cinématographiques. Bien que le jeu soit un pastiche de *Star Trek*, il comporte de nombreuses allusions à d'autres grands films. Vous pourrez voir Dark Vador en train de se battre au sabre laser contre Obiwan Kenobi, vous entendrez la musique de « 2001 Odyssée de l'Espace », vous domestiquerez un alien identique à celui de Ridley Scott, les sonorités de la radio vous rappelleront R2-D2, l'androïde qui veut vous tuer étant un habile croisement entre un Terminator et un Prédateur; vous surprenez une caricature d'ET accoudée à un balcon, vous serez transformé en mouche... Bref, les cinéphiles ont de quoi se régaler. Et je ne vous parle pas des bruits de frein lorsque le vaisseau s'arrête, des dysfonctionnements du téléporteur et de leurs effets sur notre héros, des sonorités équivoques lorsqu'il s'assoit,

des essuie-glaces du vaisseau spatial en train de balayer des singes écrasés sur le pare-brise.

Les décors en VGA 256 couleurs sont toujours aussi somptueux. Hélas, si Sierra nous avait étonnés avec les personnages de *King's Quest VI*, l'effort aura été de courte durée. Très mal dessinés, les protagonistes se dandinent lamentablement en avançant.

Les musiques et les bruitages restent excellents et enchaineront les possesseurs de carte sonore. Les inconditionnels de la série retrouveront le célèbre thème des *Space Quest*. **Certes les énigmes sont loin d'être infranchissables** et vous ne passerez pas plusieurs semaines avant de déjouer le complot des Pukoids, sorte de Gremlins, mais *Space Quest V* mérite cependant votre attention. Un excellent jeu d'aventure bourré d'humour dont je ne peux que vous conseiller l'achat.

Thomas Alexandre



A l'instar de tous les jeux Sierra, attendez-vous à quelques séquences de détente lors de vos voyages. Une bataille spatiale vous opposera au capitaine Quirk. Pensez à utiliser les sondes, elles vous révéleront les positions des appareils ennemis.



Mais où peut donc se cacher notre cher Roger ? Cherchez bien ! La ruse est parfois plus efficace que la témérité, surtout lorsque vous êtes pourchassé par l'un des derniers bijoux de la technologie programmé pour vous anéantir.



Le Bar de l'Espace vous réserve une surprise de taille. Votre mécanicien préféré sera mis en prison pour avoir frappé un garde. Le seul moyen de le délivrer est de faire diversion. Un sachet de singes lyophilisés vous y aidera.

XAMEN AVANT LA GRANDE AVENTURE



Les mauvaises nouvelles vont toujours par deux. Le professeur vous ayant sermonné pour votre retard, vous apprenez que l'examen final est pour aujourd'hui.



Rien de tel qu'un peu d'exercice. Avec la shampooineuse et les cônes de signalisation, vous nettoyez l'insigne de la Starcon. Dure la punition, pour une minute de retard !



La grande aventure va commencer. Grâce au petit rat, vous venez d'être reçu à l'examen. Fier comme Artaban, vous vous précipitez dans votre... astrobenne à ordures.

AVENTURE ANIMÉE

Un jeu d'aventure auquel il est déconseillé de jouer si vous avez les lèvres gercées. Jamais un *Space Quest* n'avait atteint de tels sommets dans le délire. Vous pouvez l'acheter les yeux fermés.

PRIX

E

PRISE EN MAIN 16

Ceux qui ont été ébahis par la magnifique séquence d'introduction de *King's Quest VI* risquent d'être fort déçus. Le titre « *The Next Mutation* » est un clin d'œil à la série *Star Trek* - « *The Next Generation* ».

GRAPHISMES 17

Les très beaux graphismes, de Sierra. Hélas, vous serez déçus devant les personnages. A noter de superbes écrans intermédiaires lors des discussions.

ANIMATION 14

Les décors sont peu animés et les personnages se déplacent avec difficulté. A la démarche de Roger, on se demande s'il n'est pas atteint d'aérophagie chronique.

MUSIQUE 17

Rien à dire sur les musiques qui restent fidèles aux précédentes aventures made in Sierra. Les possesseurs de carte sonore en prendront plein les oreilles.

BRUTAGES 16

Ils vont du freinage des quatre fers, à l'érucciation du vide-ordures, en passant par les bruits de « lâcher de vents » et les cris de douleur. L'humour est toujours présent.

JOUABILITE 17

No problemo quant à la jouabilité. Choisissez l'icône et cliquez. Une interface simple et efficace au service des experts comme des débutants.

DIFFICULTE MOYENNE

Vous devrez respecter un ordre bien précis pour finir vainqueur et conquérir le cœur de votre dulcinée. Des énigmes de qualité mais qui sont loin d'être incontournables.

DUREE DE VIE 15

Une durée de vie moyenne pour les habitués des produits Sierra. Quant aux nouveaux venus, ils ne devraient pas bloquer dessus pendant des mois.



On trouve vraiment n'importe quoi dans l'espace. Heureusement, un essuie-glace géant peut vous rendre une totale visibilité en un tour de bras.



L'atmosphère de cette planète est empoisonnée. Heureusement, votre vaisseau contient un masque à oxygène. Vos explorations terminées, l'ordinateur portable vous aidera à communiquer avec Flo.



A l'inverse de l'alien de Ridley Scott, ce charmant extra-terrestre deviendra un animal de compagnie fort sympathique. Pensez à l'emporter au Spacebar, il vous sortira d'une situation délicate...

COMPARATIF

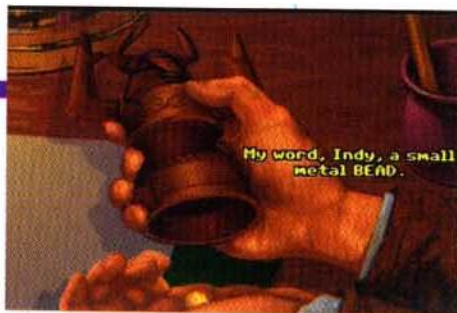
REX NEBULAR OU ROGER WILCO?

Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender de Microprose est l'un des grands jeux d'aventure de la fin d'année 92. Vous y dirigez un mercenaire de l'espace qui ne reculera devant rien pour arriver à ses fins - retrouver un vase rare, en l'occurrence. Comme dans *Space Quest V*, l'humour est omniprésent tout au long du jeu, mais sur un ton beaucoup plus corrosif. Vous aurez affaire à des hordes d'amazones avides de sexe qui n'ont qu'un seul désir : vous transformer en un super géniteur (une ça va, mais trois mille huit cent cinquante-sept, bonjour les dégâts). Techniquement, le jeu est magnifique et les énigmes suffisamment ardues pour vous tenir en haleine pendant de longues heures. Un must !



INDIANA JONES

18
INTERET

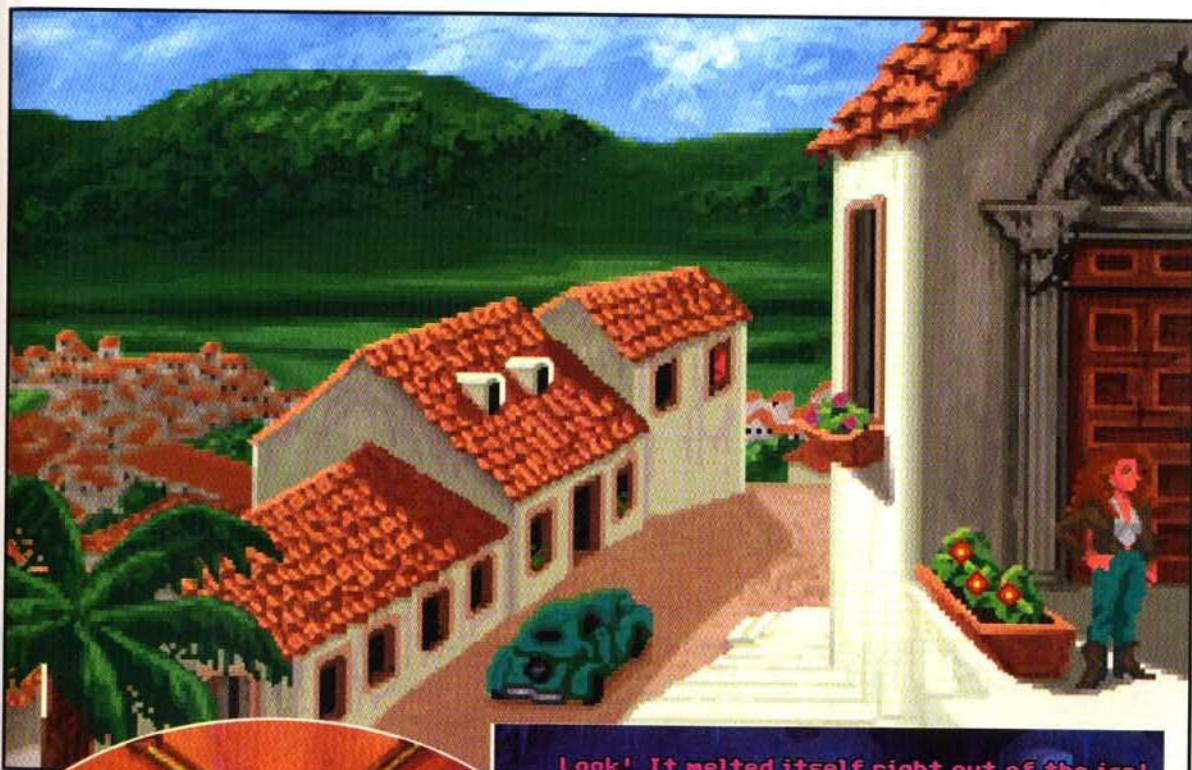


Le point de départ de toute cette rocambolesque aventure se trouve dans une mystérieuse statuette. A l'intérieur, est caché une bille d'orichalum, un matériau aux pouvoirs étonnants.

AND THE FATES OF ATLANTIS

MAC

Ça va barder ! Plus fort que la recherche de l'Arche d'Alliance ou que la découverte du Saint-Graal, voici, sur *Macintosh*, le retour de la très grande aventure ! Cocktail explosif d'humour, d'aventure et de réflexion, ce quatrième épisode, pas piqué des hannetons, des exploits du très illustre professeur Jones, Indy pour les intimes, vous entraînera cette fois-ci à la recherche de l'Atlantide. Il sera aidé dans sa quête par la très belle Sophia Hapgood et poursuivi, derechef, par les sbires du parti nazi.



Il serait peut-être bon de laisser Sophia parler au vieux prof qui se cache derrière cette porte. Il détient une information importante.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Ordinateur : *Macintosh* couleur avec au minimum 4 Mo de mémoire et 10 Mo disponibles sur le disque dur, écran 13" couleur, système 6.02 et au-delà.
Graphique : extension mémoire vidéo 256 couleurs.
Média : 5 disquettes 3 1/2 HD.
Jeu en anglais.
Manuel en français.



Editeur : LucasArts Games ;
Distributeur : UbiSoft ;
Producteur : Shelley Day ;
Chet de projet : Hal Barwood ;
Graphismes : William L. Eaken ;
Animation : Avril Harrison, Anson Jew et Jim McLeod ;
Musique : Peter McConnell.



Le mystère de l'Atlantide serait-il contenu dans l'étrange pendentif de la ravissante Sophia ?



COMPARATIF

INDY 4 CONTRE KING QUEST V

Le concurrent le plus sérieux d'Indy est à rechercher dans la famille Sierra, l'autre mastodonte des jeux d'aventure sur Macintosh. Si l'on met de côté le cinquième épisode des aventures de Larry, *King Quest V* semble le plus proche challenger d'*Indiana Jones*. On y retrouve un scénario immense qui vous plonge dans un monde imaginaire proche de l'héroïc-fantasy. Malheureusement, l'aventure est trop linéaire et laisse peu de liberté au joueur.

Les graphismes et le contexte sonore ne sont pas aussi bons que ceux d'*Indy 4*. L'interface de *King Quest V* est plus lourde que celle mise en place par les studios Lucasfilms Games.

Bref, *Indy 4* gagne sur presque tous les tableaux, même si *King Quest V* reste un excellent jeu qu'adorent les adeptes d'histoires médiévales. *Indy* est plus actuel et plus vivant, chapeau l'aventurier !

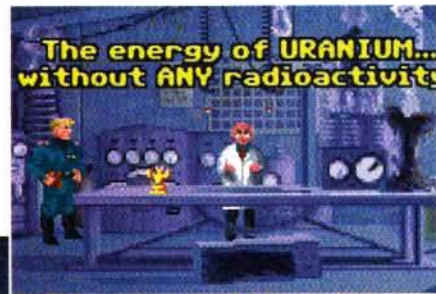
objet à votre collègue. Le mystérieux Mr Smith s'empare de la statue et s'enfuit par la fenêtre après une rapide bagarre superbement réalisée. Dans son pardessus, vous découvrez alors son portefeuille prouvant qu'il est un espion nazi nommé Klaus Kemer. Il y a aussi un magazine scientifique qui vous met sur la piste d'une vieille connaissance : Sophia Hapgood. C'est parti pour

le jeu, vous découvrirez le secret de l'orichalum, une matière provenant de l'Atlantide dont la puissance est équivalente à celle de l'uranium, les radiations en moins. Imaginez les conséquences si les nazis parvenaient, avant vous, à retrouver le continent disparu !

Indy 4 est un superbe jeu qui se hisse par sa richesse à la hauteur d'un film d'aventure. Les graphismes sont splendides ! L'utilisation de la palette de couleurs du *Macintosh* est parfaite et, pour une fois, on sent que les graphistes ont retravaillé la transposition.

Inutile de tourner autour du pot, je vous livre tout de suite la conclusion de ce test : ce quatrième épisode des aventures d'*Indiana Jones* est un véritable chef-d'œuvre. Voilà, c'est dit ! J'ai eu beau fouiner dans tous les coins et recoins de ce logiciel, je n'ai rien trouvé qui cloche. Si, quand même... mais commençons par le commencement. Le célèbre professeur Jones, archéologue de son état et plus connu sous le nom d'Indiana Jones, va vivre une fois de plus une aventure hors du commun. Après la recherche de l'Arche d'Alliance et la quête du Saint-Graal, il s'attaque au mystère de l'Atlantide, cette fameuse cité engloutie sous les flots qui a fait fantasmer des générations de savants et d'écrivains. Tout débute par la venue au collège Barnett d'un certain Mr Smith. Ce personnage demande à Indy de l'aider à retrouver une statue bizarrement égarée dans l'établissement scolaire. Ainsi, pendant le générique, vous devrez guider Indy dans les différentes salles. Tout de suite, le ton est donné et on s'amuse à expédier notre héros à travers plafonds et planchers vermoulus. Une avalanche de gags qui fleurent bon le burlesque américain. Sur trois étages, c'est la descente, non pas aux enfers, comme la température peut le faire croire, mais jusqu'à la chaufferie. C'est là que vous découvrirez dans un des placards la statue tant convoitée. L'aventure commence vraiment lorsque vous remettez le précieux

des heures de suspense et d'angoisse ! Votre objectif : aller à New York afin de retrouver Sophia. Au fur et à mesure de votre avancée dans



Comme dans toute bonne aventure d'*Indiana Jones*, les affreux nazis ne sont pas loin. Ils viennent de découvrir le pouvoir phénoménal de l'orichalum.



Quelque part dans New York, votre chemin passe par un cabaret. Votre compagne Sophia y fait un one womanshow. Vous devrez la contacter après avoir évité le gorille à l'entrée.

UN PASSAGE DIFFICILE

SEQUENCE



Vous voilà devant le temple avec Sophia et Charles Sternhart. Ce dernier est un drôle d'entête, et pour pénétrer dans le temple vous devrez répondre à une question. La solution est dans le bec du perroquet...



Enfin dans le temple : que faire ? Vous remarquez une tête d'animal dans le mur. Demandez à Sophia d'occuper Charles pendant que vous ressortez pour prendre la lampe à pétrole.



Ouvrez la lampe et répandez son contenu sur le mur couvert d'étranges spirales. L'une d'elles va se décrocher, c'est une trompe. Il suffira de la placer sur la tête proche de l'entrée et d'actionner le mécanisme.

18 INTERET

AVENTURE

Un très grand jeu d'aventure avec un scénario bourré de péripéties et de surprises. Humour, imagination et aventures vous attendent, alors foncez !

PRIX

D

PRISE EN MAIN 18

C'est clair et limpide : il suffit de choisir une des actions et de cliquer sur l'écran pour qu'elle s'effectue. Une des meilleures interfaces utilisateur sur *Macintosh*. Les dialogues en anglais sont simples.

GRAPHISMES 18

Superbes avec les 256 couleurs et les somptueux effets d'ombre et de lumière. Pour une fois, la version *Mac* a été retravaillée et surpasse sa frangine sur *PC*.

ANIMATION 15

Pas vraiment excellente et parfois un peu lente, mais ce n'est pas le principal dans un jeu d'aventure comme celui-là.

MUSIQUE 13

Peut mieux faire sur *Macintosh*. On est bien loin des somptueuses musiques de *Spaceship Warlock*...

BRUTAGES 15

Discrets et bien réalisés, ils collent parfaitement à l'atmosphère de cette quête.

JOUABILITE 17

Excellente ! *Indy* et sa compagne réagissent parfaitement à vos ordres. Les énigmes sont assez difficiles à résoudre. Seuls les combats ne sont pas évidents à cause de l'utilisation du clavier.

DIFFICULTE DIFFICILE

Certains passages nécessitent une bonne dose d'imagination mais, au final, tout est à votre portée. Creusez-vous les méninges !

DUREE DE VIE 16

Ni trop facile, ni trop difficile. Le personnage principal et l'ambiance de cette aventure sont, une fois de plus, envoûtants. On ne se lasse jamais de notre aventurier préféré.

Côté sonore, ce n'est pas aussi réussi. C'est ce qui cloche. Certaines musiques semblent sortir d'un orgue Bontempi et les bruitages sont un peu légers. Heureusement, ces petits défauts se font oublier grâce à la souplesse de l'interface utilisateur, un modèle du genre, et à l'ingéniosité du scénario. De New York à Alger en passant par Atlantis, c'est un régal d'humour et d'imagination. Et si parfois certaines situations semblent désespérées, observez autour de vous et réfléchissez à l'utilisation des objets que vous transportez.

Dans ce quatrième volet, Sophia sera indispen-

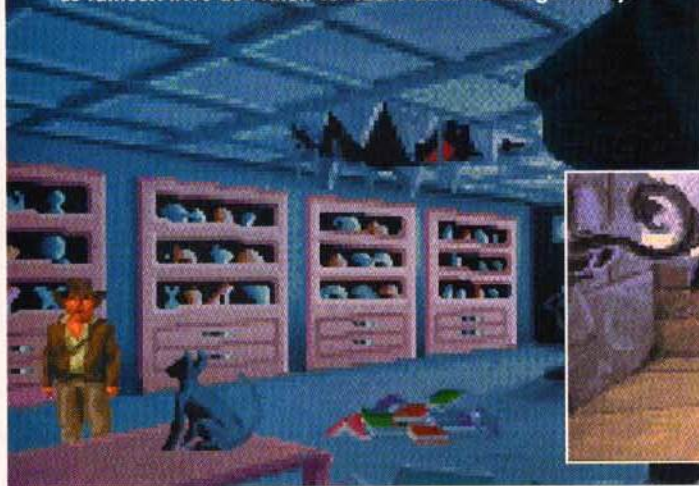
sable pour résoudre certaines énigmes. Selon les circonstances, on change de personnage. De plus, il y a plusieurs possibilités pour atteindre votre but et vous pouvez choisir entre plusieurs modes de jeu (solitaire, équipe, baston) au cours de l'aventure. **Indy 4 est une totale réussite qui place la barre très haut pour ses concurrents sur Macintosh** (Coucou Sierra !). En attendant les prochaines réalisations sur *CD-Rom*, plongez-vous dans cette aventure inédite au cinéma. *Indy* je vous le dis, c'est magique !

Jérôme Dacodack

Dans la jungle, vous devrez utiliser vos méninges pour affronter le serpent. L'animal est affamé et se mettrait bien quelque chose sous les crochets...



On a parfois à portée de main ce qu'on cherche au bout du monde. Le fameux livre de Platon est caché dans le collège d'Indy.



Dans le temple, un mécanisme ingénieux permet l'ouverture d'une cavité renfermant la tombe d'un roi atlante.



LES AVENTURES D'INDY CONTINUENT

Si vous avez goûté à *Indy 3 (The Last Crusade)*, vous serez surpris par ce quatrième épisode. Il surpasse son prédécesseur, sauf pour le son. Sa grande force est son originalité, même si le souvenir du film est présent à chaque instant. Cette fois, point de salut hors de votre propre imagination. Les énigmes sont surprenantes et le fait de pouvoir jouer en équipe avec Sophia apporte une note de fraîcheur et d'humanité. Le graphisme a encore été amélioré, même en écran large. Bref, un jeu qui mérite de figurer au prochain palmarès des Tilt d'or.



Après avoir découvert le livre de Platon, vous pourrez, au choix, continuer l'aventure avec Sophia, partir en solitaire ou la jouer façon « baston ».

Sos aventure

RINGWORLD

REVENGE OF THE PATRIARCH

Pour sa première réalisation, Tsunami s'inspire d'un best-seller de la SF américaine : *Ringworld*. Le livre de Larry Niven est d'ailleurs offert dans la boîte. De quoi vous mettre totalement dans l'ambiance de ce jeu d'aventures conçu à la manière d'un film interactif.

Dès les premières séquences de jeu, *Ringworld* se démarque des autres jeux d'aventures. Habituellement, les jeux d'aventures animés fonctionnent sur le principe initié par les produits Sierra : un personnage se déplace d'écran fixe en écran fixe, ceux-ci étant agrémentés de nombreuses animations. *Ringworld* au contraire donne plus d'espace au joueur en utilisant à de nombreuses occasions un scrolling latéral.

Le joueur évolue ainsi dans une aire de jeu de la taille de plusieurs écrans, cela donne une impression de liberté et d'ampleur, on ne se sent plus confiné dans des écrans fixes. C'est une approche plus cinématographique du jeu d'aventures que nous propose Tsunami, qui d'ailleurs n'hésite pas à enrichir l'histoire de plusieurs séquences de films. Ainsi, vous êtes tour à tour le spectateur et le protagoniste de l'histoire.

Un livre de science-fiction en guise d'introduction. Voilà une excellente idée trop rarement utilisée dans les jeux d'aventure sur micro. Je vous conseille de lire attentivement le bouquin de Larry Niven (malheureusement en anglais) avant de jouer



Un simple clic sur le bouton de la souris fait apparaître le menu des icônes d'action. Un système efficace et rapide.

à *Ringworld*. Il est excellent et vous permettra d'avoir des points de repère dans le jeu et de vous identifier aux personnages.

Le scénario de *Ringworld* (le jeu) prend place juste après celui du livre. Il se situe dans un futur lointain. La race humaine florissante s'est lancée dans la colonisation des planètes de l'espace connu. Cette soif d'expansion se heurte aux Kzins, une race féroce de félicés (graphiquement très proches des Kilrathis de *Wing Commander* mais je vous assure que ces extraterrestres correspondent fidèlement à la description faite par Niven dans son livre).

Après de nombreuses guerres gagnées grâce à l'apport d'une technologie extraterrestre, les humains concluent finalement un pacte de non-agression avec les Kzins.

PC

15
INTERET

Editeur: Tsunami
Scénario inspiré du livre de Larry Niven :
Ringworld
Conception : John Jarrett, Chris Hoyt,
Robert E. Heitman
Programmation: Chris Hoyt avec Robert
E. Heitman et Nancy Churchill
Directeur artistique: Douglas Herring
Bande sonore : Ken Allen

MATERIEL NECESSAIRE

Machine: 386 SX 16 MHz ou supérieur
MS-DOS: version 5.0
RAM nécessaire: 590 Ko environ
Carte vidéo: VGA (MCGA non supporté)
Espace requis: 10 Mo
Installation disque dur : nécessaire
Carte sonore: Roland MT-32, Pro Audio
Spectrum, Ad Lib, Soundblaster
Contrôle: souris uniquement.
Jeu en anglais
Manuel en français (partiel)

VERSIONS

Ringworld n'est prévu que sur PC.

A LA RECHERCHE DU TRADUCTEUR UNIVERSEL



Le peuple de la mer vous a chargé de retrouver un gadget permettant de communiquer avec les dauphins. Ce savant ne voulant rien entendre, il faudra user de la force pour le neutraliser.



Fouillez son bureau et les appareils muraux. N'oubliez pas de jeter un coup d'œil au baril derrière les escaliers. La chaise est en fait un coffre dont la combinaison se trouve dans les livres du savant récalcitrant.



Après avoir retrouvé le traducteur universel, vous équiperez les dauphins pour qu'ils atteignent le champ de stase. La sonde de votre vaisseau étant endommagée, mettez-la en pièces pour construire des bras articulés.

PREMIERS PAS... PREMIERS PAS...

QUELQUES CONSEILS AUX AVENTURIERS INTREPIDES

Pour explorer le *Ringworld*, il faudra convaincre le fils de Speaker-To-Animals de vous accompagner. Vous débutez le jeu face à l'entrée de sa demeure. Actionnez le rayon de détection pour vous signaler. Le Kzin se méfie, il faut lui montrer un signe de bonne foi pour gagner sa confiance. Après une discussion, la maison essuiera une attaque de la part des Kzins rebelles à la cause de Speaker-To-Animals. Avec le premier des assaillants, mieux vaut utiliser la manière forte. Récupérez la disquette près de son corps. Sortez rejoindre votre nouvel ami et montez dans une des motos volantes. Appuyez sur le boutons «SLAVE» et ressortez. Grimpez sur l'autre moto et introduisez la disquette dans la fente pour mettre en marche le tableau de bord. Appuyez sur le bouton «MASTER» pour contrôler la moto précédente et faites démarrer le tout. Vous voilà à l'abri, vos poursuivants n'ayant pas les moyens de vous rejoindre. Enfin, sachez que les Kzins ont gardé une dent contre les humains, alors laissez-les se débrouiller entre eux...



Actionnez le rayon détecteur avec la main afin de signaler votre présence.



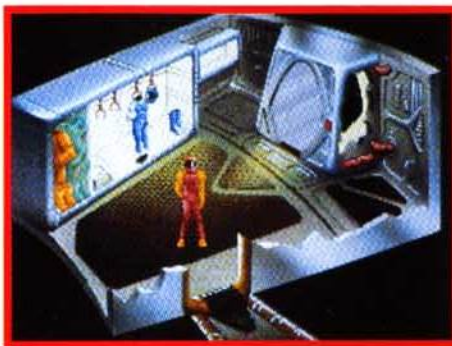
Des Kzins renégats déciment la famille de Speaker-To-Animals. Venez-leur en aide !



Ces scooters volants peuvent être contrôlés à distance.

Ce tour de force est réalisé grâce au concours des Pierson's Puppeteers (une race commerçante très puissante et craintive) et de deux représentants des races humaines et Kzins, Louis Wu et Speaker-to-Animals. Au cours d'une expédition mythique dans le Ringworld, une planète artificielle étrange en forme d'anneau gigantesque, ces héros apportent aux deux races ennemies une nouvelle technologie en matière de vaisseau spatial. Dans le jeu de Tsunami, vous incarnez Quinn, un mercenaire ami, proche de Louis Wu. Alerté par la disparition de celui-ci, vous allez partir explorer le Ringworld à sa recherche, en compagnie d'un Kzin (le fils de Speaker-to-Animals) et d'une technicienne humaine.

Menacé par les Puppeteers, vous allez devoir braver les dangers du Ringworld à la recherche des



Les pièces sont visibles dans le moindre détail en une représentation très proche de celle des produits Sierra.



Le patriarche des Kzins voit d'un sale œil l'alliance avec les humains, les considérant plus comme un repas que des partenaires.



Il est surprenant de retrouver des Kzins installés dans le Ringworld, surtout que leur communauté a complètement asservi les humains. Prudence et discrétion s'imposent.

vestiges d'une ancienne et puissante civilisation. Un concept et des graphismes excellents mais un scénario trop linéaire. Impressionnant graphiquement, *Ringworld* est sous bien des aspects un véritable film : travellings (scrollings), discussion entre les personnages, séquences cinématographiques...

Cependant *Tsunami* ne semble pas avoir bien saisi le concept de jeu interactif. L'action reste très simple, voire même primaire, et le scénario est trop linéaire. La fin surtout est décevante, on y participe à peine.

On reste bien loin d'aventures comme *King Quest VI* où de nombreux chemins sont proposés. *Ringworld* devrait plaire aux débutants, amateurs de belles images, mais décevra les experts. Enfin, il est recommandé d'avoir un PC assez puissant pour vraiment en profiter.

Marc Menier



Pour ouvrir le sas d'accès au vaisseau, il faut résoudre le puzzle au concept alien qui fait office de serrure. Un peu de logique et un bref coup d'œil à cette photo suffiront.

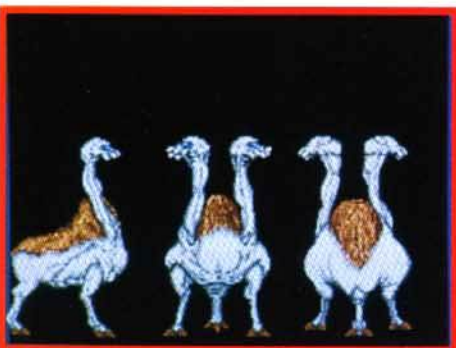
UNE EQUIPE SOUDEE



Quinn le mercenaire. Les cheveux grisonnants, personnage charismatique au regard perçant (le sosie de Sean Connery), vous êtes un aventurier endurci prêt à tout pour retrouver votre ami Louis Wu, même à vous associer avec des Kzins.



Le fils de Speaker-to-Animals. Pilote expérimental du vaisseau le plus rapide du monde, cet alien cache sous des airs de peluche fluo de mauvais goût un tempérament féroce. Et encore, je ne vous parle pas de sa queue de rat toute rose si ridicule, les Kzins sont particulièrement susceptibles.



Les Pierson's Puppeteers. Cette race bicéphale est connue pour fournir les plus grands commerciaux de l'espace connu. Les Pierson's Puppeteers sont aussi réputés pour leur extrême couardise. Plus peureux qu'une autruche, ils préfèrent déplacer des mondes plutôt que de voler dans des vaisseaux spatiaux peu sûrs. La menace des Puppeteers planera sur vous tout au long du jeu.



La touche féminine de l'équipe. Cette technicienne de génie apporte un peu de grâce à cette équipe très mâle. Ses compétences techniques seront indispensables pour décrypter les nombreux instruments d'origine inconnue que vous allez trouver au cours du jeu.



COMPARATIF

LES TREKKIES FACE AUX HÉROS DE LARRY NIVEN

Ringworld est inspiré d'un livre, *Star Trek 25th Anniversary* d'Electronic Arts (n° 101 page 122) est inspiré du célèbre feuilleton. Ces deux softs ont de nombreux points communs. L'aventure propose plusieurs missions distinctes et vous jouez non pas un héros solitaire mais toute une équipe. Sur ce plan *Ringworld* d'ailleurs triche un peu car bien que le Kzin et l'humaine qui vous accompagnent fassent de nombreuses actions, vous ne pouvez pas les contrôler. Ils sont là en fait juste pour assurer le bon déroulement du scénario. Dans *Star Trek*, vous devrez réellement vous mettre dans la peau des personnes les plus adaptées à la situation : Spock pour un problème technique, le bon docteur Mc Coy pour soigner un blessé, etc. En fait, *Ringworld* s'inspire beaucoup du système de jeu de *Star Trek* et ce jusque dans le menu des icônes d'action. Dommage que l'esprit d'équipe n'y soit pas aussi développé.

15

INTERET

AVENTURE ANIMÉE

Tsunami apporte de bonnes innovations. Mais le scénario reste un peu trop linéaire et désespérément court. Un jeu très visuel qui plaira aux débutants.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 17

Un livre excellent est fourni avec le jeu. Dommage qu'il faille bien maîtriser l'anglais pour pouvoir s'en servir.

GRAPHISMES 17

Des vaisseaux spatiaux gigantesques aux créatures des cavernes, les graphismes variés ont fait l'objet de beaucoup de soins.

ANIMATION 14

De nombreux scrollings et quelques animations, mais la réalisation reste cependant moyenne.

MUSIQUE 14

Les mélodies, quand elles se manifestent, accompagnent harmonieusement l'action, ponctuant les différents points forts du jeu.

BRUITAGES 13

Les personnages sont silencieux... Et les bruitages, pourtant bien adaptés à l'atmosphère SF ne sont pas assez présents pour apporter une touche de réalisme.

JOUABILITE 15

Tout se contrôle à partir de la souris. Le menu d'icônes est simple et facile d'accès. En contrepartie, les commandes offertes sont trop limitées.

DIFFICULTE FACILE

Une histoire linéaire qui vous demandera de faire preuve d'un peu de logique. *Ringworld* est un excellent choix pour débuter dans les jeux d'aventures.

DUREE DE VIE 9

Un joueur aguerri viendra à bout de *Ringworld* en une douzaine d'heures. Le jeu se termine plus vite qu'on ne le croit.

PRENEZ
GARDE AUX
IMITATIONS ...

CETTE SERIE
LIMITEE
CONTIENT UN
PIN'S ET UN
MANUEL EN
FRANÇAIS

LemmingsTM THE TRIBES



ILS SONT DE RETOUR!!! DANS UNE NOUVELLE AVENTURE FABULEUSE

12 nouveaux mondes avec toute une distribution de vedettes - incluant ...

Surfeurs, Joueurs de comemuse, Joueurs de ballon, Sauteurs, Voyageurs en tapis volant, Lanceurs de boules de neige, Constructeurs de pyramides, Escrimeurs, Sauteurs à la perche, Joueurs de Bongo, Constructeurs de châteaux de sable et beaucoup, beaucoup d'autres . . . ! (Rappeurs, Charmeurs de serpents, Tireurs au Basooka, Destructeurs au rayon laser, Lanceurs de tronc)

- 12 toutes nouvelles tribus, chacune avec leur propre spécialité
- Sauvez les tribus et gagnez le Talisman
 - 256 superbes couleurs VGA
- Des parties de jeu fascinantes et plus



PRÉSENTE UNE



PRODUCTION

- Des problèmes mystérieux avec des animations hilarantes
- Support sonore amélioré avec les voix des Lemmings digitalisées
- 8 défilements différents

En association avec Lemming Island - LEMMINGS 2 THE TRIBES - Une production 'we're going to take you by storm' (vous serez complètement enchanté)
Musique de McLEMMING THE PIPER - Cascades par ICARUS CAVE LEMMING - Décors de MAGIC WALL LEMMING Scènes de destruction par CLUB BASHER LEMMING.

NE MANQUEZ PAS LEMMINGS 2 THE TRIBES BIENTOT EN VENTE DANS VOTRE MAGASIN DE JOUETS HABITUEL.

ERIC

PC

Editeur : Legend/Accolade ;
 Distributeur : Innelec ;
 Conception : Bob Bates ;
 Graphismes : Mark Poesch ;
 Programmation : Duane Beck, Mark Boesch, Bob Bates
 et Glen Dahlgren ;
 Musique : Glen Dahlgren et Arfin Dog.

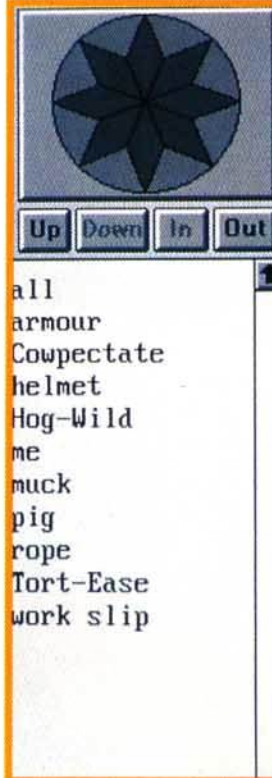
15
 INTERET

THE UNREADY

Pour beaucoup, jeu d'aventure rime avec complexité, sérieux et réflexion. Mais l'humour est bien souvent laissé de côté. Avec *Eric the Unready*, c'est l'inverse. Les péripéties d'Eric, le Pierre Richard de l'héroïc-fantasy, font sourire, pouffer et même rire à s'en décrocher la mâchoire. Dommage cependant que cette tranche de rigolade soit réservée aux anglophones.

Eric the Unready fait rire et c'est ce qui fait sa force ! Vous rappelez-vous la dernière fois que vous avez rigolé en jouant à un jeu vidéo ? Je ne dis pas « souri » mais bel et bien « rigolé ». Si vous y réfléchissez un peu, vous vous apercevrez que les jeux vidéo sont un monde où le rire a peu de place. Il est violent, sérieux, amusant, demande des réflexes, fait réfléchir mais il est très rare, trop rare même, qu'il fasse rire de bon cœur. *Eric the Unready* est une aventure qui prend le parti du rire, loin des sagas héroïques et sanglantes, loin des histoires inquiétantes et glauques.

Vous pouvez y incarner un héros à contre emploi dans une quête qui passe au vitriol tous les poncifs de notre société. Ainsi, vous vous retrouverez candidat dans la fameuse « roue de la torture » ou encore « question pour un champion ». Que voulez-vous, pour sauver la princesse Lorealle il faudra passer par les plus humiliantes extrémités ! Véritable Pierre Richard de la chevalerie, vous êtes une menace vivante, un éternel malchanceux qui ravage tout sur son passage. Et pourtant c'est à vous que revient l'honneur de sauver la belle princesse. Et si la maléfique reine Morganna avait fait l'erreur de sa vie en vous confiant cette quête ? Elle a peut-être bien misé sur le mauvais cheval car c'était sans compter sur votre malchance habituelle. Même si, dans les situations les plus loufoques, c'est parfois une véritable bénédiction. Qu'aurait donc fait un vrai chevalier face aux redoutables tortues dressées pour l'attaque ? Aurait-il su faire du Bungee Jump du haut d'une grande roue dans le manège des nains ? Il n'aurait pas su se protéger du souffle du dragon en portant des lunettes noires et en attachant un bidet portatif sur ses fesses, perdant à tout jamais l'occasion de récupérer la relique du steak sacré de l'éternité.



all
 armour
 Cowpectate
 helmet
 Hog-Wild
 me
 muck
 pig
 rope
 Tort-Ease
 work slip



Up To Your Knees In It Sat, 12:
 throw the other end down into the privy.

>Climb down the rope
 You grab the rope and squeeze yourself down through the narrow hole in the bench. Once through, you slide the rest of the way down rope and fall into the muck below with a disgusting 'plop.'

L'aventure commence bien ! Dans la m... jusqu'aux genoux, vous devez attraper un cochon qui barbote. C'est positivement dégoûtant.

LA GAZETTE DU PETIT HEROS

A chaque fois que vous terminez une mission dans *Eric the Unready*, vous avez droit à une petite pause lecture. La gazette locale résume de manière fort imagée vos dernières tribulations tout en donnant quelques indices sur la suite de l'aventure. Apparemment la presse de l'époque se délectait des détails bien ridicules, et c'est avec plaisir que vous pourrez découvrir les derniers potins. Ne ratez pas un article, certains sont à se tordre de rire. Un jeu où on s'attarde à lire son journal, plutôt cocasse, non ?

The Torus Inquirer

Est 1199 Issue 95 A Secure Paper for a Round World WEDNESDAY

PSYCHIC TURTLE PREDICTS QUEST OUTCOME!



"The stars are with you," turtle tells Eric. "But German individual may seek to hinder progress." In a separate interview with what we laughingly refer to as an Inquirer reporter, the turtle also predicted outcomes for Eric and continued weight problems for Cygnus.

Bleachen Castle	7
Buzzer Death In Disguise	3
St. Buzcher's Day Out	4
Cheruboids	5



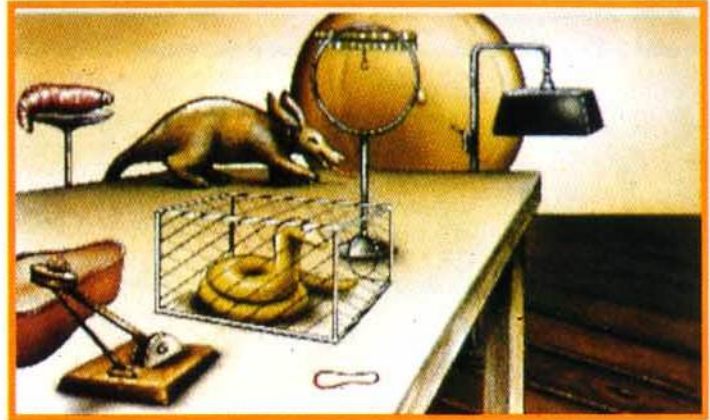
Pour endormir les chevaliers, demandez au barde de leur conter l'épopée de Baldur. Effet soporifique assuré !



Seul l'écu pourra retirer cette banane du roc. Prends ton courage à deux mains, Eric, tire et crie tout haut : « EXCALIBANANAAA ! ! ».



C'est dans la fête foraine des nains qu'Eric s'adonnera aux joies de la grande roue. Sacrés nains !



Dans le pavillon du futur vous trouverez la fenêtre sans mur, la catapulte miniature et surtout... le bidet portable !

Dans l'interface d'utilisation du jeu, le verbe est roi ! Il faut bien dire qu'on est aux antipodes de *Kyrandia* dans lequel on se borne simplement à cliquer avec la souris. *Eric the Unready* est avant tout une aventure textuelle « comme à la bonne vieille époque » du règne de *Magnetic Scroll* et autres *Explora*. A travers un ordinateur syntaxique très puissant, vous agissez sur le monde qui vous entoure. Vous pouvez taper entièrement vos commandes (en anglais) à l'écran ou bien utiliser la souris et les bibliothèques de mots. Celles-ci sont

composées de deux tableaux au menu déroulant, le premier contenant les verbes et l'autre les objets susceptibles d'être utilisés (aussi bien ceux contenus dans votre sac que ceux qui se trouvent à votre portée). Ainsi avec quelques manipulations de la souris vous pouvez rapidement construire des phrases complexes. Les bibliothèques de mots sont très bien fournies et, à défaut d'écrans animés, vous aurez une grande liberté... d'expression ! **Eric the Unready redonne ses lettres de noblesse aux jeux textuels.** Grâce au scénario

hilarant concocté par l'équipe de *Legend* et la profusion de blagues inutiles mais ô combien divertissantes, vous vous attarderez sûrement dans cette aventure loufoque, trouvant là un bon moyen de décompresser après une journée de travail. Bien sûr *Eric the Unready* ne peut pas plaire aux gens qui sont réfractaires à ce genre de jeu ni aux anglophobes, mais, si vous vous en donnez la peine vous y trouverez un jeu qui, sans payer de mine, cache un humour féroce et délirant.

Marc Menier

The Torus Inquirer
 Vol.1,1991 Issue 90 A Square Paper for a Round World MONDAY

ERIC ELOPES WITH PIG!

Tornado Strikes Farm	2
121 Year Old Woman Given	3
Classifieds	4

"I love her and I won't give her up," says the knight. "I've been seeing her in secret for over 1000 years and I've finally decided to make an honest pig of her."

The Torus Inquirer
 Vol.1,1991 Issue 91 A Square Paper for a Round World MONDAY

ERIC DISCOVERS MIRACLE DIET!

Killer Earthquake Destroys Ulric's!	2
Psyche Predicts Monster Will Die From	3
Stunning Scientific Breakthrough!	4
Classifieds	5

"I ate 127 pounds in two days and lost 50 pounds," says Eric.

The Torus Inquirer
 Vol.1,1991 Issue 92 A Square Paper for a Round World THURSDAY

ERIC ABDUCTED BY UFO!

Enchanted Forest Vanishes	2
Courtroom Triumph For Black	3
Classifieds	4

"I saw a bright light and a long tentacle," said one who had eyes witness. "It pulled Eric up into the softer sky. Then I blinked my eyes and it happened."



La belle princesse Roseale. Si pure et si tendre Si elle n'existait pas il faudrait l'inventer ! C'est la seule à avoir confiance en Eric, mais a-t-elle bien raison ?



La méchante sorcière ! On ne fait pas de bonne histoire à dormir debout sans une sorcière rabougrie au teint verdâtre. Laide à faire peur, celle-ci fait très bien l'affaire.



La reine Morganna. Fille de la terrible sorcière, elle est capable de tout pour arriver à ses fins. Ce n'est pas le beau Sir Pectoral qui dira le contraire !



Hello boys, I missed you.
Schwing!

My goodness, what an expensive gown. Was it a gift?
What is your boa doing at the top of the maypole?
Is it true what they say about spending the night with you?
How come you didn't have trouble with your "r's" on stage?
Odds Bodkins, milady. I must needs cease this parley.

Vous conversez avec les personnages par une série de questions-réponses. La plupart sont inutiles mais néanmoins très amusantes.

MATERIEL NECESSAIRE

Machine : PC compatible.
RAM : 640 ko minimaux.
Espace disque dur : 7 Mo.
Mode video : VGA, SVGA, EGA, CGA, MCGA, TGA.
Cartes sonores : Realsound, Sound Blaster, Ad Lib, Roland MT-32.
Jeu et manuel en anglais.

PREMIERS PAS DANS LA GADOUE...

Pour devenir un vrai héros, sans peur et sans reproche, il faut oser se salir les mains. En attendant de participer à une quête glorieuse, contentez-vous du quotidien. Ainsi votre première mission sera d'aller porter secours à un brave fermier dont la fille a disparu. Il affirme qu'une sorcière errante l'a transformée en... truie. Comme chacun le sait, il suffit d'un baiser de chevalier pour briser ce vil enchantement. Vous l'avez bien compris, c'est vous qui vous payez le cochon ! Malheureusement celui-ci n'a pas trouvé mieux comme idée que de se réfugier dans la fosse commune des toilettes. Il est grand temps de faire le plongeon dans la cuvette, peux chevalier ! Mais avant allez dans l'étable, emparez-vous de la corde, ouvrez la boîte à pharmacie et prenez toutes les fioles (l'une d'elles est un aphrodisiaque à cochon). Retournez dans les toilettes et accrochez la corde au crochet. Faites le grand plongeon, remonter le cochon, car même les nourissons mal sevrés savent que la présence du père est indispensable pour briser le charme. Donnez l'aphrodisiaque au porcín récalcitrant, il s'accrochera à vous et vous pourrez ainsi le remonter. Il ne reste plus qu'à lui donner le baiser (mmm...), vous aurez une bien belle surprise !!

Help	Picture		
Mail	Menu		
Find	Inventory		
View	Look		
Go	Use	Open	Quit

Drop	all
Examine	apron
Get	backpack
Give	berries
Identify	box
Look	boar
Move	book
Open	hunger card
Put	chef
Read	chicken
Shoot	fine print
Spit	fire
Stand	fool's cap
Take	leech
Talk to	maypole
Throw	ne
Tie	newspaper
Undo	path
Wait	people
	pitchfork

Fairygrounds Wed, 10:48

Fairygrounds
You join the stream of people and soon come to the heart of the fair, a well-trampled meadow surrounded by food stalls, tents and pavilions. The crowds swirl around you, revealing occasional glimpses of strolling musicians, jugglers, sword-swallowers, jesters and fire eaters. In the very center of the field is a striped maypole that is topped by a long red scarf. Nearby, a whole boar is roasting on a spit that turns under the watchful eye of a burly cook. Gaming areas lie to the west and northeast. The stockade is to the east, and a path leads north to a natural

A tout moment vous pouvez consulter une carte schématique des lieux que vous avez déjà visités. très pratique quand on n'a pas le sens de l'orientation.



Le beau Sir Pectoral, amoureux de Morganna, aime agir dans l'ombre. Obéissant aux ordres, il cherchera à détruire Eric par tous les moyens.



Ah la belle Lily ! Que ne ferait-on pas pour une nuit avec elle ? Eric grimpera au mât de cocagne pour ramener le boa de la belle. Tudieu, aurait-il déjà oublié Lorealle ?

AVENTURE

Eric the Unready vous fera rire grâce à un scénario désopilant. Vous passerez un agréable moment, loin des parties sérieuses d'*Underworld II* ou des simulateurs de vol.

PRIX

D

PRISE EN MAIN 15

A défaut d'être très précis, le manuel est plein d'humour, suffisamment du moins pour qu'on ait envie de le lire.

GRAPHISMES 15

La fenêtre des graphismes est très petite, mais les modes SVGA ou VGA haute résolution (640 x 480, 16 couleurs) sont vraiment beaux. Certaines séquences animées viennent briser efficacement la monotonie et la rigidité du système de jeu.

ANIMATION 5

Elles sont quasiment inexistantes dans *Eric The Unready*. C'est un jeu principalement textuel « à l'ancienne ». Quelques animations, toutefois, auraient grandement égayé l'aventure.

MUSIQUE 16

Des mélodies joyeuses qui ont le simple mérite de ne pas taper sur le système, et ce, même après quelques heures de jeu.

BRUTAGES 13

Il est nécessaire d'avoir au moins une Soundblaster pour écouter les bruitages et les musiques simultanément. Dans le cas contraire, mieux vaut conserver la musique.

JOUABILITE 17

L'interface d'utilisation est claire et limpide. Plusieurs modes de jeu sont disponibles, allant de la saisie à la main aux menus déroulants. La souris reste le meilleur moyen.

DIFFICULTE FACILE

Du moins pour ceux qui n'ont pas oublié comment réfléchir. *Eric the Unready* demande un zeste de réflexion mais reste à la portée de tous grâce à son programme.

DUREE DE VIE 14

Une fois l'effet de surprise passé, *Eric the Unready* perd forcément de son intérêt, puisque celui-ci repose sur les nombreuses blagues dont est truffé le jeu.



Ce fonctionnaire nain est le roi du bon goût, son nœud pap' est d'un vermillon exquis !!

LE COCORICO DU DESEPOIR

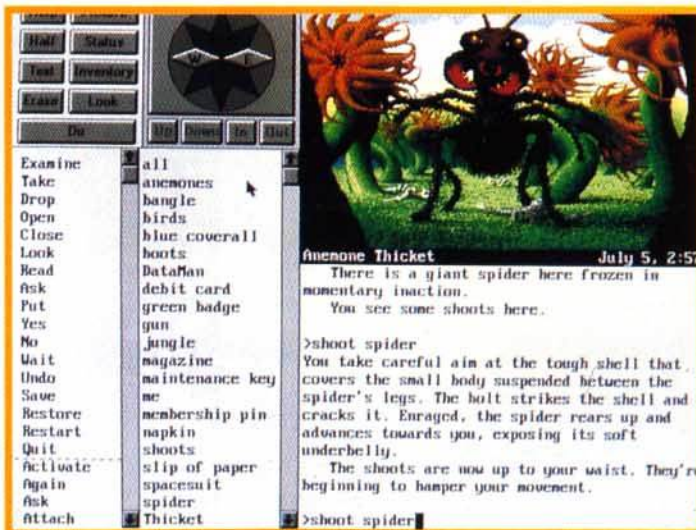
Il est vraiment regrettable qu'*Eric the Unready* ne soit pas traduit en français. Tout sont intéressés dans le scénario et les textes, il est donc franchement conseillé d'avoir une solide connaissance de l'anglais. Ce soft souffre d'autant plus de la barrière du langage que l'impact et la force de ses blagues reposent sur la spontanéité de lecture et de compréhension. S'il faut recourir trois fois à son dictionnaire pour déchiffrer un calembour, il perd automatiquement tous ses effets. C'est vraiment dommage car *Eric the Unready* est désopilant, il fait partie des derniers jeux textuels qui méritent d'être achetés. Messieurs les importateurs, faites de temps en temps des efforts, ce n'est pas avec une telle politique que vous allez développer le marché français des jeux micro.

COMPARATIF

DANS LA LIGNÉE DE GATEWAY

La société Legend sait exploiter les bon filons jusqu'à ce qu'ils se tarissent. Le système de jeu utilisé dans *Eric the Unready* est loin d'être une révolution, il a déjà été utilisé dans bon nombre de leurs produits. Parmi les plus célèbres on peut citer la série des *Spellcasting* du libidineux Steve Meretzky

et le plus récent *Gateway* de Frederik Pohl. Apparemment, Legend semble vouloir perpétuer la tradition des jeux textuels contre vents et marées. En fait il la conserve même au iota près, car il n'y a vraiment pas de différence notable entre leurs dernières productions. Pourtant il ne serait pas superflu d'ajouter plus d'animations et d'accentuer l'ambiance sonore. Sans pour autant changer le principe de leurs jeux (fondés sur le scénario), il leur serait sûrement profitable de faire preuve d'un peu plus de dynamisme. Espérons que leur prochaine production ne sera pas un autre clone, c'est une méthode un peu trop facile pour être tout à fait honorable.



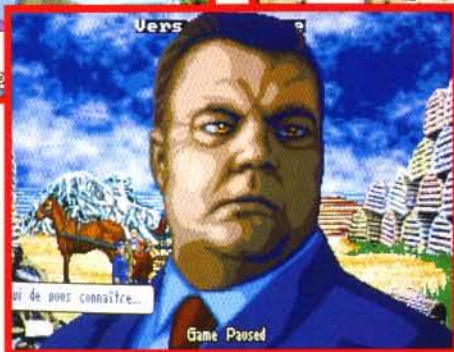
Sos aventure

SHADOW OF THE COMET

PC

Editeur : Infogrames/Chaosium ;
Direction : Norbert Cellier ;
Conception : Patrick Charpenet ;
Musique : Philippe Vachey.

Après le sublime *Alone in the Dark* d'Infogrames, utilisant les créatures mythiques créées par Lovecraft, voici à présent *Shadow of the Comet*. Vous vous trouvez à Illsmouth en 1910, quelques jours avant le passage de la comète de Halley, pour découvrir ce qui a rendu fou l'un des plus grands explorateurs du XIX^e siècle !



Votre arrivée dans la petite bourgade d'Illsmouth se présente bien. Le docteur Cobble vous attend à la descente du bateau, accompagné du maire de cette petite ville. S'ils sont très accueillants, le regard jaunâtre du maire n'est pas fait pour vous rassurer.

PREMIERS PAS

EN ATTENDANT LA COMETE

Après une superbe introduction, vous vous retrouverez dans Illsmouth. Une petite balade en fiacre vous conduira dans la maison de ce brave docteur qui a mis une chambre à votre disposition. En premier lieu, faites le tour du propriétaire. Prenez le livre et le télégramme puis lisez-les. Vous trouverez plusieurs objets, mais vous ne pouvez pas encore les ramasser. Sortez et allez vers le bas. Quittez la mairie et

entrez dans le bâtiment par la porte sud. Parlez plusieurs fois au responsable des archives, l'une de vos principales sources d'information. Ressortez et allez vers le bas. Entrez dans la poste, dirigez-vous près du mur droit. En cherchant vous trouverez un plan de la ville qui vous permettra de vous déplacer instantanément d'un lieu à un autre. Pour la suite, laissez parler votre instinct... Et sauvegardez souvent !

14
INTERET

Vous êtes Parker, journaliste à sensation. Les découvertes de Lord Boleskine, au siècle dernier, vous ont inspiré l'idée d'un article sulfureux. Ce malheureux savant, mort dans un asile d'aliénés, avait réalisé des croquis étranges fondés sur le passage de la comète de Halley, comète qui passa près d'une petite commune de l'Est américain appelée Illsmouth – un nom qui n'est pas sans rappeler la célèbre Innsmouth de HPLovecraft. Vous avez proposé ce sujet à un magazine scientifique et celui-ci a accepté de financer votre voyage. Il reste trois jours avant le passage de la comète, et il s'agit de ne pas rater ce phénomène exceptionnel.

A Illsmouth, le Docteur Cobble vous attend à la descente du bateau escorté du maire, un étrange personnage grassouillet au regard jaune et pénétrant. Vous découvrirez rapidement que d'autres habitants de cette charmante bourgade possèdent cette inquiétante lueur dans le regard...

Shadow of the Comet est un jeu d'aventure classique entièrement géré au clavier.

Le personnage obéit à certains ordres comme regarder, prendre, etc. Une barre de menus, qui apparaît en appuyant sur la touche «tabulation», permet d'accéder à ces commandes. Lorsque vous trouvez un objet à ramasser, un trait pointillé le relie graphiquement à vos yeux et il suffit d'appuyer

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans
MICRO KID'S SUR FRANCE 3

Le dimanche à 10h05 et tous les jours sur



CONSOLE

Mi MICRO



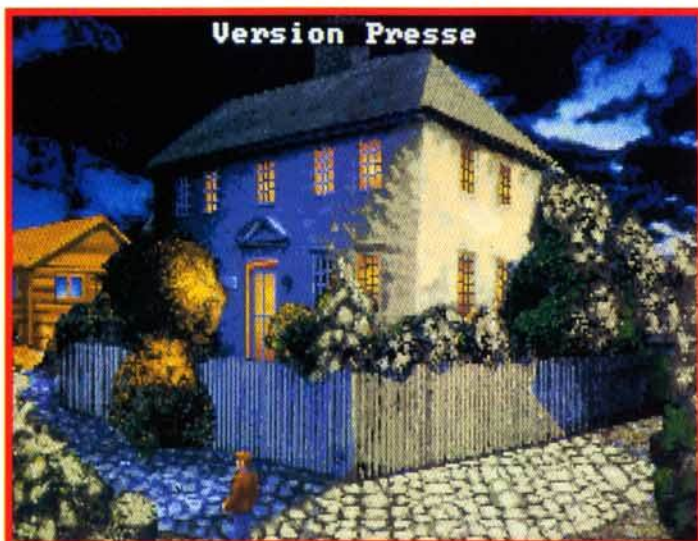
MEGADRIVE		WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	OUTRUN EUROPA	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SPIDERMAN	FLYING EDGE
CHUCK ROCK	VIRGIN		
TAZMANIA	SEGA	NES	
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SUPER MARIO 3	NINTENDO
		BUGS BUNNY	KEMCO
SEGA MASTER SYSTEM		ADVENTURE ISLAND	HUDSON
CHUCK ROCK	VIRGIN	MEGAMAN 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	MARIO & YOSHI	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA		
DONALD DUCK	SEGA	GAME BOY	
THE SIMPSONS	SEGA	SUPERMARIOLAND	NINTENDO
		TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
LYNX		BATMAN	SUNSOFT
BATMAN THE RETURN	ATARI	GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
TOKI	ATARI	DUCK TALES	CAPCOM
CHECKERED FLAG	ATARI		
WAR BIRDS	ATARI	SUPER NINTENDO	
SCRAPYARD DOG	ATARI	SUPER MARIO KART	NINTENDO
		LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
GAMEGEAR		SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX	SEGA	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	F-ZERO	NINTENDO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC,AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 minimum.
Mémoire requise :
570 ko (DOS) + 640
ko (RAM).
Modes graphiques :
VGA/MCGA.
Cartes sonores :
Sound Blaster,
AdLib.
Contrôle : clavier
uniquement.
Média : 4 disquettes
3"1/2 HD.
Installation disque
dur : obligatoire
(10 mn environ).
Espace requis :
6,5 Mo.
Jeu en anglais.



Paysages nocturnes et photos digitalisées retravaillées ! Cela procure au jeu une ambiance «début de siècle» très proche de ce que l'on peut attendre d'un jeu basé sur les personnages de Lovecraft. Il ne manque guère que la couleur sépia qui caractérisait Hounds of Shadow.

sur la touche «G» (comme get) pour le prendre. L'aspect inquiétant et trouble du jeu est très bien rendu, en particulier grâce aux graphismes mélangeant photos digitalisées et dessins, et grâce à la musique angoissante à souhait. (quoique un peu trop voisine de celle d'Alone in the Dark). Des animations plein écran viennent illustrer les situations de très belle manière. Contrairement à Eternam, où elles n'avaient qu'un but humoristique, elles apportent dans SOTC des informations importantes. Le scénario, est d'une grande richesse mais souffre d'être par trop linéaire. Comme souvent dans ce type de jeu, des «goulets d'étranglement» dans le scénario peuvent vous bloquer pendant des heures, simplement parce qu'il vous manque un objet. Shadow of the Comet est un bon jeu, s'élevant au niveau des productions Sierra ou Lucasfilm et si vous aimez Lovecraft et le jeu d'aventure vous serez comblé ! Derniers conseils : si vous bloquez, reprenez une ancienne sauvegarde et voyez si vous n'avez rien oublié. Fouillez partout, parlez à tout le monde et sauvegardez, sauvegardez, sauvegardez !

Jean-Loup Jovanovic



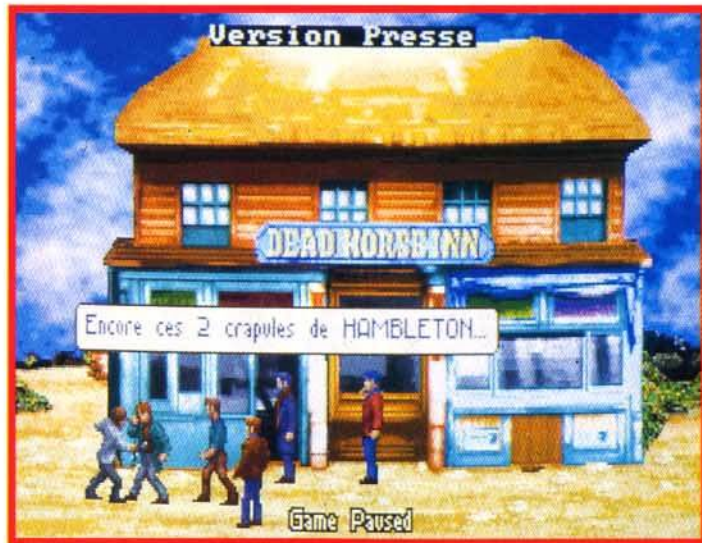
SEQUENCE

Pour votre magazine, vous allez proposer un article sur le passage de la comète au-dessus d'Ilmsmouth. Cet article se base sur les notes d'un scientifique du siècle dernier, qui a fini en maison de repos...



à été enterré dans un cimetière à la suite d'un voyage. Je vous des rats.

Game Paused



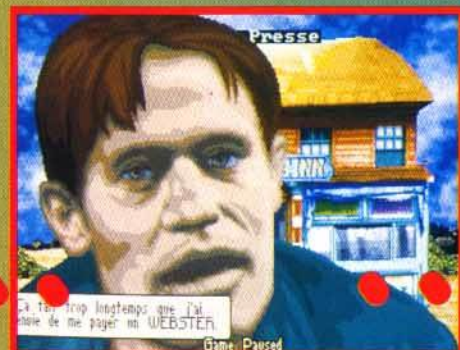
Le système de manipulation des objets est très pratique : un trait pointillé vous indique ce que vous voyez. Pourquoi cette technique, au demeurant très bien pensée, n'est-elle pas généralisée à tout le jeu ?

LYNCHAGE

Voici un bon exemple du déroulement du jeu. Pour aller dans la forêt, il vous faut un guide, que vous allez tout naturellement chercher au bar. Le personnage vers lequel on vous dirige est tout sauf sympathique, et je vous conseille de ne pas accepter sa proposition. Soudain, une pierre traverse la fenêtre ! Deux oliviers au regard doré sont en train de tabasser proprement un jeune homme. Seule votre intervention musclée pourra le sortir de ce mauvais pas. Cela ne vous fera pas que des ennemis...



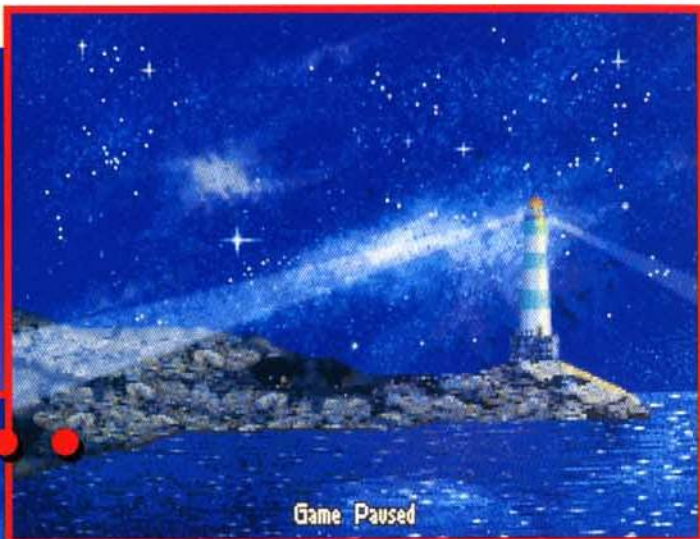
Game Paused



C'est trop longtemps que j'ai envie de me payer un WEBSTER.

Game Paused

INTRO



La séquence d'introduction vous met tout de suite dans l'ambiance. C'est assez bizarre, en fait, l'ambiance de l'œuvre de Lovecraft se traitant plutôt par petites touches, l'horreur n'arrivant qu'à la fin.

SHADOW OF THE COMET, ETERNAM OU KING'S QUEST VI ?

COMPARATIF

S'il est un peu moins beau que le dernier épisode de la série des *King's Quest*, *Shadow of the Comet* dispose de très bons graphismes. Mais, là où Sierra nous propose des contes féériques, *Shadow of the Comet* nous met

dans une situation dramatique angoissante. Cela ne veut pas dire qu'il n'y ait pas d'humour, mais il est souvent au second degré ou dissimulé au regard du joueur inattentif. *Eternam*, que nous avait déjà commis Infogrames, offrait des graphismes plus beaux et plus colorés, et

proposait aussi beaucoup plus d'humour, mais le scénario était plus limité. *Shadow of the Comet*, plus classique, est construit sur une ambiance vénéneuse qui se déverse lentement et régulièrement dans le dos du joueur, pour lui donner le frisson... et le feu aux joues !



AVENTURE

Fans de Lovecraft, amateurs de fantastique et d'horreur, oubliez la linéarité excessive de *Shadow of the Comet* et appréciez son parfum d'indicible...

PRIX

D

PRISE EN MAIN 14

Je n'ai pas pu juger la documentation mais j'ai pu apprécier la superbe introduction avec le passage de la comète montrant le héros en train de proposer son fameux article à un magazine scientifique.

GRAPHISMES 14

L'association de dessin et de digitalisations est une bonne idée et certains écrans sont superbes. Il n'empêche que le jeu manque un peu de couleurs...

ANIMATION 14

Les déplacements du personnage sont bien réalisés. Les séquences «dessins animés» sont superbes et les couleurs sur les visages renforcent l'ambiance glauque.

MUSIQUE 16

Les thèmes sont superbes mais trop peu nombreux et rappellent inévitablement ceux d'*Alone in the Dark*.

BRUITAGES 15

Les possesseurs de cartes sonores compatibles Sound Blaster pourront profiter des chants d'oiseaux, du tonnerre ou même du doux bruit des coups de poings...

JOUABILITE 13

Ah, que la souris est pratique ! C'est quand on ne l'a pas que l'on peut s'en rendre compte. Sans documentation, c'est au jugé que j'ai dû retrouver les touches du jeu !

DIFFICULTE EXPERT

Si les premiers pas ne posent pas de problème, la complexité des actions à réaliser ensuite rend la progression très difficile.

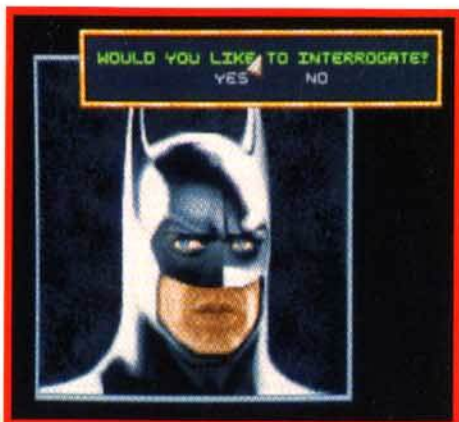
DUREE DE VIE 14

Assez long, ce jeu peut devenir frustrant du fait de «passages obligés». Nul doute que les joueurs auront à cœur de partager leurs expériences dans les colonnes de la rubrique d'Olivier, le Message in the Bottle.

BATMAN RETURNS

12
INTERET

Editeur : Konami ;
Conception : William Kunkel, James R. Haldy, Scott Prussing, Kent Simon ;
Programmation : Kent Simon ;
Graphismes : Ivaylo Vaklinov, Milo Cooper, George Davis, Joe Quinn, Steve Quinn, Chad Spaulding, Bruce Green (vidéos) ;
Animation : Karen Dole, Brian O'Hara, Art Avila ;
Musique et bruitages : Michelle Simon, Jim Hanson.



Dès que vous capturez un sbire du Pingouin, vous avez la possibilité de l'interroger. N'hésitez pas à le faire, car vous recueillerez des indices qui vous permettront de progresser dans votre enquête.

PC

En reprenant un système de jeu similaire à celui de *Rise of the Dragon*, Konami nous livre un jeu d'aventure qui retrace fidèlement le film sorti dans nos salles obscures l'été dernier. Préparez-vous à incarner l'Homme-chauve-souris et à affronter l'ignoble Pingouin. Un jeu d'une qualité esthétique irréprochable mais, hélas, des actions beaucoup trop limitées et passablement répétitives.



L'aventure débute dans la Batcave, sous votre manoir. Votre repère secret est équipé du nec plus ultra en matière de technologie.

A lors que la tempête fait rage sur la ville de Gotham City, Bruce Wayne veille du haut de son manoir. Il ne faut pas plus d'un flash d'information annonçant des émeutes dans la ville pour que notre paisible gentleman se transforme en Batman.

Le décor est planté, *Batman Returns* est un jeu d'aventure qui reprend scrupuleusement le scénario du film du même nom. Les auteurs nous proposent d'incarner le justicier masqué et de mener l'enquête. Mais qui donc commande ces personnages sortis tout droit d'un cirque qui sème la terreur dans Gotham City ? Ceux qui ont vu le film savent qu'ils vont devoir contrecarrer les plans du machiavélique Pingouin, tout en ayant maille à partir avec la très féline Catwoman.

Tout débute dans la Batcave qui donne accès au manoir, aux écrans de contrôle, à la réserve de matériel ainsi qu'à la Batmobile... et plus tard au Batskiboat.

Vous disposez de trois capes, chacune étant munie d'un système offensif et défensif. Vous serez confronté à de nombreux combats de rue durant vos explorations, et chaque coup reçu aura pour effet de faire baisser les taux d'agressivité et de protection de votre tenue. Après avoir enfilé votre cape, il vous faut choisir votre équipement. Attention, vous ne pouvez emporter que huit objets parmi les dix proposés – trois grappins, trois Batarangs, deux bombes, le passe-partout et le scanner. Chacun d'eux a son importance. Par exemple le passe-partout vous sera nécessaire pour pénétrer chez l'industriel Max Shreck.

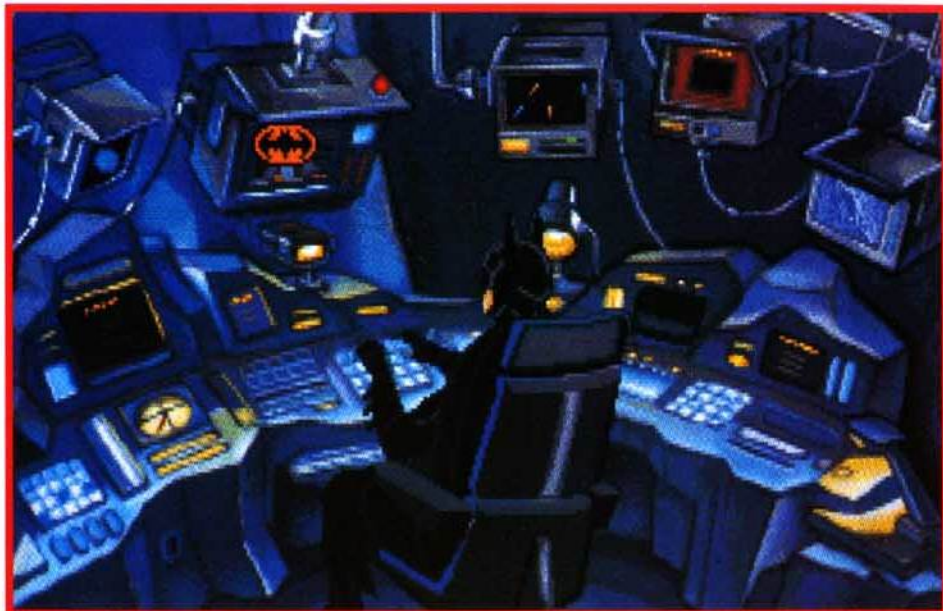
Une fois fin prêt, vous pouvez aller au garage. A bord de la Batmobile, un téléviseur vous informera des derniers faits divers, et un plan de Gotham City vous permettra de choisir l'endroit où vous désirez vous rendre.

Le jeu est fondé sur vos explorations des différents quartiers. Vous devrez agir en tenant

compte des flashes télévisés et des renseignements recueillis. Ainsi, après avoir combattu les hooligans sur la Gotham Plaza, pensez à les cuisiner. Petit à petit, au fil de l'aventure, vous ramasserez de nombreux objets, comme une cassette vidéo, des photographies, une plume de pingouin. De nouveaux endroits apparaîtront sur la carte – le poissonnier, le vieux zoo, le bureau de Shreck, le repaire du Pingouin, etc. N'hésitez pas à visiter et à revisiter chaque endroit car des objets ou des personnages peuvent apparaître alors qu'ils n'y étaient pas une heure avant.

Votre quartier général est un endroit très important. Dès que vous bloquez, il est bon d'aller consulter vos ordinateurs. Ils permettent de regarder les actualités, d'obtenir des renseignements sur les personnalités, les criminels et les personnes à surveiller de près.

De même, l'ordinateur « Evidence » vous constituera un dossier pour démasquer les agissements



Alors que, tranquillement installé, vous tapotez sur votre clavier, un flash télévisé annonce une émeute sur la Gotham Plaza.

du Pingouin et de l'industriel Max Shreck. Enfin, un magnéscope vous sera très utile pour visualiser les cassettes vidéo et les retransmettre à la presse, si vous jugez que cela peut nuire à la réputation de votre ennemi. N'oubliez pas qu'aux yeux du public, il passe pour un bienfaiteur, alors qu'il est à l'origine des violences qui secouent la ville.

Les superbes graphismes virent tous sur le bleu et le noir, ce qui crée un climat typiquement « Gothamien » tout au long de l'aventure. Les séquences intermédiaires qui apparaissent sous forme de fenêtre sur écran noir, par contraste, sont de qualité variée. Certaines sont magnifiques alors que d'autres sont franchement médiocres.

Les cinéphiles noteront la présence d'images digitalisées tirées du film et reconnaîtront Michael Keaton en Batman, Danny De Vito en Pingouin, Michelle Pfeiffer en Catwoman et Christopher Walken en Max Shreck.

Les animations sont, quant à elles, très restreintes et très mal gérées par le programme – même avec un 386 DX 33. Il est décevant de ne pouvoir quasiment pas intervenir pendant les combats – le joueur peut juste indiquer à Batman quelle arme utiliser. Une option permet de jouer avec la musique du film ou avec les bruitages qui sont d'ailleurs fort bien rendus. Vous entendrez Batman marcher dans la neige, sauter du haut d'un immeuble (whamm !), crier lorsqu'il reçoit un coup...

Même si le jeu est accrocheur par moment, il finit par lasser, voire énerver, car le joueur est sans cesse obligé de revenir aux mêmes endroits. De plus, si vous passez à côté d'un élément important, l'ordinateur ne vous l'indique pas et vous devez tout recommencer depuis le début. C'est à la fois frustrant et dommage car les auteurs ont réussi à recréer l'ambiance du film. Un jeu à voir mais que je n'achèterai pas.

Thomas Alexandre



Si les premiers combats font sourire, ils deviennent très vite agaçants. Non seulement le joueur ne dirige pas Batman, mais en plus ses techniques de combat font pitié.



Il ne vous reste plus qu'à bondir dans votre Batmobile et à aller secourir la veuve et l'orphelin.

PREMIERS PAS

C'EST DUR LA VIE DE JUSTICIER

Dans la Batcave. Asseyez-vous et allumez le téléviseur. Après avoir vu le flash d'informations qui annonce une émeute sur la Gotham Plaza, équipez-vous. Allez à la « Vault » et prenez les trois grappins, le passe-partout, le Bold Batarang, les deux bombes et le scanner. Sautez dans la Batmobile et sélectionnez la Gotham Plaza sur la carte. Là, descendez dans la rue. Utilisez une bombe contre l'acrobate. Avec le Bold Batarang, vous pouvez capturer le diable et le colosse. Interrogez-les sur leur chef. Un autre acrobate devrait arriver. Utilisez votre seconde bombe puis allez à l'écran de droite. Neutralisez cet autre colosse avec le Batarang et interrogez-le. Rendez-vous au bureau du maire et prenez la cassette vidéo sur la table de gauche. Puis dans les bas quartiers et après quelques combats, retournez au manoir pour entrer vos découvertes dans l'ordinateur.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : PC 386 ou supérieur.

Mode : VGA.

Médias : 7 disquettes 3 1/2 (1,44 Mo).

Carte son : AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro.

Contrôle : souris.

Jeu en anglais.

Installation disque dur : 18 minutes, 17 Mo occupés.

VERSION

le jeu n'existe que sur PC, aucune adaptation n'est prévue pour le moment.

FILM INTERACTIF

L'idée était bonne mais le résultat n'est pas à la hauteur. Un petit jeu d'aventure sur lequel les débutants pourront se faire la main. Batmania oblige !

PRIX

D

PRISE EN MAIN 14

Passé l'installation fastidieuse (plus de 17 minutes), vous n'aurez qu'à lancer le jeu. Il n'est même pas besoin de lire la notice.

GRAPHISMES 16

Les décors sont vraiment très beaux mais, hélas, trop rares. C'est à croire que plusieurs graphistes ont travaillé sur les séquences intermédiaires qui vont du chef-d'œuvre au dessin complètement raté.

ANIMATION 11

Les animations sont nombreuses mais elles restent horriblement saccadées et carrément risibles lors des combats.

MUSIQUE 16

Rien à redire, le jeu reprend le thème musical du film. Une musique dont on ne se lasse pas.

BRUITAGES 16

Batman marche dans la neige, s'élançe d'un toit, la foule est en délire, le moteur de la Batmobile vrombit, les sirènes de police hurlent... c'est comme au cinéma.

JOUABILITE 17

L'interface souris est d'une simplicité enfantine. Il suffit de déplacer le curseur de la souris et de le surveiller. Dès qu'il devient orange, une action est possible. Le jeu offre la possibilité de vingt sauvegardes.

DIFFICULTE DEBUTANT

L'aventure ne pose pas vraiment de problèmes. Il suffit d'explorer. Vous ne risquez pas de vous creuser la tête pour vous demander où utiliser tel ou tel objet.

DUREE DE VIE 12

Il faudra quelques heures aux joueurs acharnés de *Batman*. Beaucoup risquent de l'abandonner lorsqu'ils n'auront pas pris quelque chose et qu'il leur faudra tout recommencer depuis le début.



La plupart de vos déplacements se font sur les toits. Le grappin, la corde et des « gauntlets » vous seront d'un grand secours dans votre rôle de chauve-souris. Ajoutez à cela de superbes bruitages, et vous aurez une idée de la qualité « dessin-animé » de ces scènes.



Lorsque vous aurez découvert le repaire du Pingouin, vous y trouverez une cassette vidéo compromettante. Pour éviter qu'il ne soit élu maire, il vous suffira de retransmettre la bande à la presse télévisée.

COMPARATIF

BEAU ET LIMITÉ

Comme dans *Rise of the Dragon* et *Heart of China*, les décors de *Batman Returns* sont magnifiques. Hélas, contrairement aux deux jeux précités, les possibilités d'actions offertes au joueur se comptent sur les doigts de la main. L'interface souris est parfaite, certes, mais hormis le fait de se déplacer, de ramasser et de sélectionner une arme, vous ne ferez que regarder. Bien que la plupart des graphismes soient irréprochables, le joueur n'intervient pas suffisamment dans le jeu pour s'investir dans l'aventure.

Ah, j'allais oublier de vous parler des combats. Batman fait pitié lorsqu'il affronte la racaille. Il fait des pirouettes, lève péniblement une jambe et saute en l'air comme un pied tendre quand le Pingouin lui tire dessus.

Si le vrai Batman achète le jeu, les programmeurs risquent de voir surgir un Homme-chauve-souris en colère dans leur salon. Non mais, on ne saborde pas une réputation comme ça !



LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's



**Et bientôt
la cassette
de l'émission !**

Le Tee Shirt

Le colis *Micro Kid's*
PIN'S, TEE SHIRT, K7

236F

Pin's, TEE SHIRT, CD

266F

Pin's

85F

TEE-SHIRT

65F

**TOUTES LES MUSIQUES
DE L'ÉMISSION**

FR **MICRO KID'S**

**L'UNIVERS
MUSICAL DES
JEUX VIDEOS**

Avec les
BANDES ORIGINALES
ou les **REMIX** de :

CD
K7

Avec **FUN**

CD
K7

120F
80F

Le CD ou la K7



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TEE-SHIRT ; Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) :

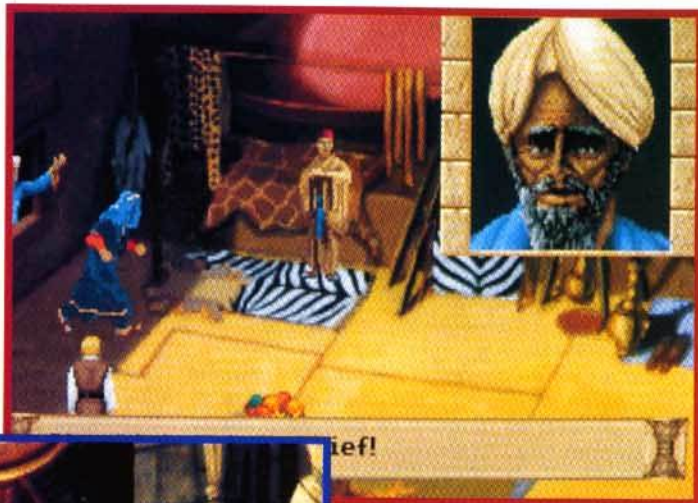
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents :

R GLORY III :

Bonjour à tous ! Attention, ce qui suit n'est pas une solution à prendre au pied de la lettre. Bien que tout soit indiqué pour que vous puissiez venir à bout du fabuleux Quest for Glory III, vous serez amené à explorer bien des lieux, à vous reposer, à faire de très nombreux allers et retours... L'aventure débute par la création de votre personnage. Vous avez le choix entre un guerrier, un magicien et un voleur. Selon la classe choisie, le jeu est plus ou moins difficile et certaines énigmes se résolvent différemment. Voilà la solution du jeu en mode guerrier. À vous de jouer !

Le Hall du Jugement abrite le roi Rajah et ses disciples. Le code de l'honneur est très important chez les Liontaurs. Ne les décevez pas si vous voulez poursuivre l'aventure !



Un voleur en pleine action. En bon justicier que vous êtes, lancez-vous à sa poursuite. Vous assisterez à son arrestation et vous serez conduit devant le roi Rajah. Là, vous prendrez conscience de la rigueur du Code d'Honneur du peuple Liontaur en assistant au procès du mécréant. Mais c'est homme vous sauvera la vie.



Le temple de Sekhmet est un lieu plein de mystère. Seul celui qui rapportera une gemme pourra participer au rituel sacré des prêtres de Liontaurs. Vous trouverez cette gemme dans la salle la moins élevée du baobab appelé le Cœur du Monde. Ne prenez qu'une pierre si vous ne voulez pas subir la colère de l'entité magique.



L'auberge de Tarna est l'endroit idéal pour vous reposer en paix. Kreesha y a réservé une chambre à votre attention.

message in a bottle



La savane comporte plusieurs endroits bien précis. C'est à vous de vous promener jusqu'à ce que vous les découvriez. Attention, les prédateurs fourmillent. Il faudra allumer un feu avec votre boîte d'amadou pour éloigner les monstres à coups sûrs...



Il vous faut déposer une gourde remplie d'eau de la Mare magique pour voir apparaître un fruit rouge. Lorsque vous l'avez, filez le donner à l'apothicaire.

Le village des hommes-léopards est dissimulé dans la jungle. Vous n'y accédez qu'après avoir épousé puis délivré la femme-léopard prisonnière des Simbani.

Les dinosaures sont féroces. Il est nécessaire d'en tuer un pour récupérer sa corne. Lors des combats, cliquez avec sérénité sur les icônes et pensez à parer les attaques ennemies.





Les séquences de fin de combat sont superbes. Admirez un peu ce gros lourdaud en train de s'effondrer sur le sol. Si vous trouvez les combats beaucoup trop durs, il est possible de paramétrer les rapports de force en agissant sur le « skill » du menu d'option déroulant.

TARNA

Alors que vous arrivez dans la ville de Tarna, discutez avec Rakeesh et Kreesha. Posez-leur un maximum de questions (tout au long de l'aventure, vous devrez toujours poser le plus de questions possible). Une fois que vous en avez appris un peu plus sur la situation en East Fricana, sortez. Rendez-vous chez l'apothicaire. Interrogez-le et parlez-lui deux fois de suite de la Dispell

le roi Rajah, répondez à ses questions. Défendez Rakeesh, contez ses exploits et dites au revoir (attention, vous pouvez interroger les différents protagonistes du jeu en cliquant sur eux avec l'icône Bouche

Il faut absolument délivrer le petit singe Manu. Grâce à lui, vous pourrez accéder à son village. Pour traverser la chute d'eau, il faut en effet faire appel aux talents de votre nouvel ami poilu. Lui seul est capable de vous dévoiler un passage...



Potion. Il vous demande de lui ramener trois ingrédients bien particuliers. Sortez et allez au bazar. Vous assistez à un vol. Poursuivez le voleur et vous vous retrouvez au Hall du Jugement. Une fois devant

tout comme vous pouvez exprimer vos idées en cliquant sur votre héros). Retournez au bazar. Interrogez l'homme qui vient d'être victime du vol. Il vous change vos dinars en royaux (monnaie du pays).

Visitez le bazar et questionnez chaque marchand. Vous devez acheter les objets suivants : des fruits, cinq peaux de zèbre, une gourde, la boîte d'amadou, du miel, la dague ornée, la lance ornée, un collier de perles et une robe. Ne vous inquiétez pas pour votre bourse, vous trouverez de l'argent en tuant des monstres à l'extérieur de la cité. Un petit conseil, achetez le plus possible de fruits. Ils vous serviront de rations de survie et cela vous évitera de revenir vous ravitailler trop souvent. Vous devez également faire l'aumône au joueur de tambour et donner la lettre de Shema au Katta. Lorsque vous lui proposez de la lui payer, il vous donne en échange une pan-

thère sculptée. Allez maintenant à l'auberge. Commencez par lire le panneau. Asseyez-vous et discutez avec la serveuse. Ressortez et montez au Temple de Sekhmet. Vous êtes rapidement éconduit. Allez discuter avec les deux sentinelles qui gardent l'entrée de la ville puis retournez voir Kreesha. Interrogez-la puis partez coucher à l'auberge. Le deuxième jour, allez voir Rakeesh et Kreesha dans l'arrière-boutique. Interrogez-les puis allez faire un tour dans la savane. Promenez-vous jusqu'à ce que vous trouviez un petit oiseau. Suivez-le et arrêtez-vous lorsqu'il se perche sur un arbre. Posez le miel par terre et quittez l'écran. Revenez immé-



Le Cœur du monde est un énorme baobab qui trône au milieu de la jungle. Montez tout en haut. Vous récupérerez une gemme ainsi qu'un fruit sacré.

diatement et approchez-vous de l'oiseau qui picore votre miel. Après qu'il s'est envolé, prenez la plume collée au miel. Continuez à vous balader jusqu'à ce que vous rentriez automatiquement à Tarna. Vous revoilà au Hall du Jugement avec Rakeesh. Répondez Oui. Saluez Rajah. Parlez lui de l'Honneur, puis de Shapeir et partez.

LE VILLAGE SIMBANI

Rakeesh vous conduit au village Simbani. Parlez au vieil homme. Interrogez le chef Laibon et faites-lui part de vos idées. Une fois dans votre hutte, discutez avec Uhura. Lorsqu'elle est partie, questionnez Rakeesh puis dites-lui bonne nuit. Le lendemain matin, allez vous entraîner sur le pont de bois. Uhura vient vous donner quelques conseils. Parlez-lui et entraînez-vous jusqu'à ce que vous parveniez à traverser. Lorsque vous réussissez enfin, elle vous propose de vous apprendre à vous balancer sur les poutres. Après sa petite démonstration, entraînez-vous à nouveau. Lorsque vous vous sentez fatigué, allez vous reposer dans votre hutte. A partir de là, vous pouvez faire ce que vous voulez. Si vous décidez de quitter le village, faites bien attention à votre état de santé. La savane regorge de monstres sauvages, alors sauvegardez sou-

message in a bottle



A C'est à droite de cette superbe cascade que se trouve la Cité perdue. Auréolée de mystère, elle est supposée abriter des démons. A droite, il faut avoir la corde. Mais si vous ne l'avez pas encore achetée, rien n'est perdu ! Un bout de liane et c'est dans la poche.



Enfin, vous atteignez un temple abandonné. Plus que quelques minutes avant que vous ne découvriez le fin mot de l'histoire. Là, il faut absolument sauvegarder la partie. De terribles ennemis vont vous barrer la route. Il serait vraiment dommage d'échouer si près du but !

Plusieurs combats contre des démons vous attendent avant que vous ne puissiez venir à bout de la Malédiction. Si vous voulez vraiment admirer les images de fin du jeu, à vous de jouer ! Nous avons préféré vous laisser découvrir par vous-même les derniers pixels de cette superbe saga. Bonne chance !



AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMERO



BETRAYAL AT KRONDOR

Découvrez le nouveau jeu de rôles et d'aventure de chez Sierra basé sur les romans d'héroïc fantasy de Raymond Feist. Test complet le mois prochain.

ZOOL SUR AMIGA 1200

La version Amiga 1200 de Zool, le hit de Gremlin, nous a éblouis. Les premiers jeux spécifiquement conçus pour l'A1200 arrivent et, s'ils sont tous comme Zool, ils vont faire un malheur !



FLASHBACK DECORTIQUE !



Retrouvez dans Tilt 113 la solution complète du célèbre jeu de Delphine Software.



X-WING, ENFIN !

... ou presque. LucasArts est actuellement en train de mettre la dernière main à leur superbe logiciel. Nous espérons bien pouvoir vous le présenter en détail dans le prochain numéro.

ET UNE FOULE D'AUTRES SURPRISES... DE TAILLE !

Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.

A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.

Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des institu-

teurs...

Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation.

Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être ! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :

Aide et Action
L'ÉCOLE. UN CADEAU POUR LA VIE

67, boulevard Soult
75012 PARIS - Tél. (1) 40.19.04.14

AIDE ET ACTION A OBTENU LE PRIX CRISTAL 1990 POUR LA TRANSPARENCE DE SA GESTION FINANCIERE

AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.

Cet emplacement a été offert gracieusement par le support.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS

OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

- 150 F 300 F
 500 F ou plus.

Mme Mlle M. _____
En majuscules S.V.P.

Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code Postal _____ Ville _____

Tél. _____

Profession (facultatif) _____



Je voulais une seconde prise téléphonique, et un technicien de France Télécom est venu, il y a

quelques jours. Pendant qu'il déroulait des kilomètres de câbles pour contourner trois portes et entre deux coups de perceuses, j'ai discuté un peu avec lui de nos métiers respectifs. Il a récemment acheté un ordinateur à son fils de 6 ans, un 1040 STE, bradé pour l'occasion moins de 2 500 F. Certains d'entre vous vont commencer à ricaner : « Ouahh, un STE, alors que le Falcon arrive, que le PC est tout puissant, que l'A1200 est super, etc. » Et pourtant, cet homme – comme son petit garçon – était ravi de son achat. Imaginez, une superbe machine intégrant 1 Mo de mémoire et offrant une logithèque de plusieurs milliers de logiciels, également bradés, d'ailleurs, quelle aubaine ! En l'occurrence, ce 1040 STE remplit son office, bien mieux sans doute que ne le ferait un Falcon sans logithèque ou un PC cher et complexe.

Dans le courrier que vous nous envoyez, vous nous vantez les qualités de telle ou telle machine, ou vous nous reprochez de parler de machines chères et puissantes alors que vous n'avez que des petites bécanes. Nous parlons des nouveaux jeux, et le fait est qu'actuellement les plus intéressants et les plus novateurs tournent pour la plupart sur PC puissants. Mais la bonne machine n'est ni la plus récente ni la plus puissante.

La bonne machine est celle qui correspond à vos besoins. Reste, bien sûr, à évaluer vos besoins, mais ça, c'est une autre histoire...

Jean-Loup Jovanovic

PS : J'ai appris qu'*Underworld II* se baladait sur les BBS américains DEUX JOURS après sa disponibilité là-bas. Je vous ai souvent parlé du piratage, des pauvres petits éditeurs, etc. Mais que l'on pirate un jeu comme ça, moi, je trouve ça révoltant. Ce jeu est génial, il vaut au centuple les 300 ou 350 F qu'on vous en demande. Si c'est pour l'essayer puis l'acheter, OK. Mais si vous le finissez après quelque 100 ou 150 heures de plaisir sans rétribuer ses créateurs, je trouve cela beaucoup moins cool. C'est mon sentiment, maintenant à vous de voir...



Macho !

Je prends ma plume pour te dire mon indignation ! Non, mais je rêve ! Je cite : « Aucune femelle terrienne n'est capable de résister plus de deux minutes à la tentation d'exercer son instinct maternel sur ces stupides créatures... » Eh hop ! Et ça continue avec la mère et les jeux « très bons très cons ».

Est-ce que ça ferait plaisir à ce cher Jacques Harbonn qu'on parle de son genre de jeux en disant qu'ils sont justes « très bons très cons » ? Il ferait bien de prendre des vacances ou de se servir de ce qui s'appelle « cerveau ».

Oh, je sais, on va me dire que je n'ai pas compris l'humour ! Je trouve cet humour noir et surtout débile. Ce genre de bêtises discriminatoires ne devraient pas trouver place dans des articles qui, à priori (et à part ce passage), sont très intéressants et très enrichissants. J'espère que beaucoup de filles et de garçons auront réagi ! Enfin, quoi !

Catherine (Nouvelle Calédonie)

■ *Pauvre Jacques ! Il ne méritait pas tant de fougue et de violence. C'est d'autant plus regrettable qu'il n'est pas responsable des propos que tu lui fais tenir ! C'est en fait Marc Lacombe, l'horrible macho, qui a voulu faire de l'humour et a peut-être un peu manqué de tact. Pour tenter de le disculper, je te ferai remarquer que les femmes NE JOUENT PAS, ou si peu, et pour la plupart uniquement à Lemmings, Bubble Bobble, Tetris ou au solitaire de Windows. Ne me dis pas que ce n'est pas vrai, j'ai suffisamment d'exemples autour de moi pour en juger. Moi, en tant que mâle et joueur, je trouve cela frustrant. Il y a sans doute des tas d'explications aussi biologiques que sociologiques, mais je n'arrive pas à les trouver satisfaisantes. D'ici à prendre ce que dit Marc au pied de la lettre... Bon, excusez-nous si ces quelques lignes ont pu vexer certain(e)s d'entre vous.*

Mémoire

J'ai très exactement quatre questions à vous poser. Je possède un Atari 520 STE depuis deux ans et, contrairement à ce que certains disent, c'est une bonne machine. Dernièrement, j'ai pu me procurer

trois barrettes d'un Mo chacune que j'ai immédiatement placées dans mon micro. J'avais, juste avant, 1 Mo, et je me retrouve maintenant avec 4 Mo de RAM, dont je ne connais même pas les avantages. C'est pourquoi j'aimerais obtenir des informations :

- 1) Est-ce que le fait d'avoir 4 Mo de RAM au lieu de 512 Ko augmente la vitesse des jeux, de leur chargement, etc. ? Quels sont les avantages et les inconvénients ?
- 2) Comment est-il possible d'actionner la fonction « haute résolution » de l'écran ?
- 3) Est-il possible d'adapter un lecteur PC ou Amiga sur mon Atari pour profiter de la grande logithèque qu'ils possèdent ?
- 4) Est-il possible d'adapter une imprimante PC sur mon Atari, de quelle façon et à quel prix ?

Jérémie

■ *1) En fait, cela dépend des jeux. La plupart ne tireront malheureusement pas parti de cette mémoire supplémentaire. En revanche, tu peux créer un RAMDISK (disque virtuel en mémoire) et y copier tes disquettes avant de lancer le jeu depuis ce disque virtuel. Les chargements seront instantanés. Cela ne marchera évidemment pas avec les jeux protégés... En dehors des jeux, la majorité des programmes « pros » tireront parti de cette mémoire additionnelle.*

2) Il est nécessaire d'utiliser un moniteur monochrome (ou multi-sync) pour avoir accès à cette résolution. Le moniteur couleur ou la télévision ne le permettent pas.

3) C'est certainement possible, mais cela ne te permettra pas d'utiliser les programmes Amiga ou PC pour autant, l'électronique n'étant pas la même. Il te faudrait pour cela un émulateur (il en existe pour PC, mais pas, à ma connaissance, pour Amiga).

4) Aucun problème si ton imprimante respecte les standards Epson ou IBM, les programmes disposent de gestionnaires pour les gérer. Tout ce qu'il y a à faire, c'est brancher l'imprimante sur le port parallèle et configurer ton programme.

PC ludique

Je viens d'acheter un PC, et ne connaissant pas grand-chose à cette machine, je souhaite vous

poser quelques questions :

- 1) Mon PC est un 486 SX 25. Est-ce une bonne machine pour jouer ? Les jeux qui demandent une machine assez puissante, comme Comanche, fonctionneront-ils correctement sur mon PC, même si je n'enlève pas tous les détails ?
- 2) J'ai entendu dire que l'on pouvait doubler la taille du disque dur en le compactant. Qu'en est-il ? Et que l'on pouvait transformer une disquette 720 Ko en 1,44 Mo en faisant un trou sur le côté gauche ?
- 3) Est-il possible de brancher ma Megadrive sur mon écran SVGA, avec une prise ou un câble spécial, comme pour l'Amiga 1200 ?
- 4) Quel est le meilleur utilitaire pour gérer le disque dur ?
- 5) Le PC a perdu son image de machine « intello », alors pourquoi n'y a-t-il pas de jeux d'arcade exploitant ses capacités ?
- 6) N'ayant pas l'intention de me contenter des « bip bip » du PC, j'envisage l'achat d'une carte son. Que penses-tu de la Sound Blaster Pro, car dans quelques mois j'achèterai un CD-Rom ? Cette carte me permettra-t-elle de profiter des voix digitalisées de WC II ?

Anthony

- 1) C'est une configuration tout à fait correcte qui te permettra d'utiliser dans de bonnes conditions tous les jeux actuellement existants (cela en fait une sacrée flopée). Comanche sera suffisamment rapide, même au niveau de réalisme maximal (je te conseille quand même, pour avoir une meilleure fluidité, d'enlever les nuages).
- 2) De nombreux utilitaires permettent en effet de compresser un disque dur. Je te conseille Stackcr (qui en est à sa version 3), qui est l'un des plus efficaces et qui est totalement transparent pour l'utilisateur (tu continues à utiliser les fonctions DOS normalement).
- 3) C'est possible, mais il te faut effectivement un câble spécial, de type « péritel-RVB ». Renseigne-toi chez ton revendeur favori.
- 4) L'association des Norton Utilities et de Norton Commander me semble le meilleur choix, mais ils ne sont pas donnés...
- 5) Cela arrive doucement, mais on ne change pas une image de marque en un jour. De plus, vu le prix d'une configuration jeu, les PC sont encore souvent réservés aux plus âgés, qui préfèrent les jeux d'aventure ou les simulateurs. Cela dit, Street Fighter II PC est très bien

fait, et on va très certainement voir débarquer d'autres jeux d'action dans les mois qui viennent.

6) La Sound Blaster Pro est une excellente carte qui donne un son de bonne qualité et qui à l'immense qualité d'être reconnue comme un standard. La Galaxy NX Pro, que nous avons testée dernièrement, est moins chère et l'émule parfaitement (ainsi que plusieurs autres standards), tout en gardant la possibilité de brancher un CD-Rom. Cette carte me semble être actuellement le meilleur choix.

Aucun pardon !

Je vous écris en raison d'un éternement qui ne laisse que peu de place au pardon ou à la résignation. Ce début n'est pas flatteur, mais les critiques que je vous adresse n'ont rien de personnel et visent un état de fait général.

Cet état de fait, c'est ce sacro-saint marché qui évolue avec sa logique propre ; mais dans quel sens ? Probablement pas le bon.

En effet, depuis quelques mois, le spectateur actif que je suis, a pu assister à une homogénéisation du marché du jeu vidéo, en général, et à une marche forcée vers les dépenses outrancières.

A ma droite, le surpuissant PC, avec son impressionnant attirail de cartes diverses, de couleurs et de bons gros billets de 500 F impeccablement alignés par l'acheteur. De l'autre côté, la console de jeu japonaise, bardée de composants hyperpuissants.

Miracle, cette console n'est pas chère ! Oui, mais la coquine ne se nourrit que de jeux dont le manque d'originalité n'a d'égal que l'excès de leurs prix !

Qu'est-ce à dire ? Que le monde du jeu vidéo n'est rien d'autre que le royaume du fric, des requins de la finance qui ne peuvent que se frotter les mains en voyant tous ces bons gogos faire des chèques aux montants de plus en plus élevés pour suivre le marché.

Mais ouvrez les yeux, bon sang ! Jusqu'à quel point êtes-vous donc prêts à payer ?

Pour ces constructeurs et ces éditeurs, vous n'êtes ni plus ni moins que des pompes à fric. C'est le marché des gens aisés, des fils-à-papa, des rentiers, mais pas des étudiants comme moi !



Où est la passion dans un milieu régi par le fric ? C'est absolument ignoble, et cela me révolte. Mais je ne peux rien faire, sinon vous écrire pour vous faire part de ma colère.

Xavier

■ Quelle force ! Mais tu as tort de nous faire des reproches. Nous nous sommes toujours élevés contre le prix prohibitif des jeux, et je m'en suis fait plusieurs fois l'écho dans ces pages. Le problème est que, dès le départ, il y a plus de dix ans, les prix des jeux étaient très élevés. En particulier, sur Apple II, ils dépassaient allégrement les 700 F, ce qui à l'époque était une sacrée somme. Pourtant, si les livres ou les disques sont vendus souvent moins de 100 F, il n'y a a priori guère de raison de vendre un jeu quatre ou cinq fois plus cher. Aucune raison, si ce n'est le petit nombre d'exemplaires vendus. Et l'on en arrive à la sempiternelle question : si les jeux étaient moins chers, se vendraient-ils mieux (probable), et surtout les éditeurs gagneraient-ils plus d'argent ? Je n'ai aucun élément de réponse à cela. Le marché du jeu micro concerne le domaine du hobby et, même à cent francs, un jeu n'a pas l'espérance de vente d'un livre ou d'un CD musical. D'un autre côté, les prix excessifs motivent, paraît-il, le piratage. Je ne sais pas. Je remarque simplement que les jeux en shareware marchent très bien, sans doute parce qu'ils peuvent être testés avant l'achat. La disquette qui accompagne Tilt à la même utilité : vous montrer les jeux dans leur élément naturel, sur votre micro. Chez les consoles, il en va différemment. En premier lieu, Sega et Nintendo contrôlent parfaitement le marché, et après avoir vendu à bas prix (qui a dit « à perte » ?) leur console, ils pressurent les acheteurs avec des prix pouvant aller jusqu'à 700 F (Street Fighter II sur Super Nintendo). Tant qu'il n'y aura pas d'association de consommateurs de jeux vidéo, et tant que les passionnés seront là pour acheter un jeu dès sa sortie à n'importe quel prix, ni toi ni moi ne pourrons rien faire.

Quant à tes récriminations concernant le prix des matériels, je ne suis pas d'accord. Les prix ont baissé de façon impressionnante, et l'on a aujourd'hui un 486 DX 33 pour le prix d'un 520 STF (avec écran) de seulement quelques années. Et c'est bien parti pour continuer.

Enfin, permets-moi de te faire deux suggestions. La première, très pragmatique, est de ne pas te ruiner sur les jeux comme ceux que tu décris et de t'orienter plutôt vers les compilations, qui offrent de très bons jeux à des prix imbattables même s'ils ne sont évidemment pas très récents. La seconde proposition, si tu es vraiment excédé par les prix excessifs, est de créer une association de consommateurs. Cela te permettrait de défendre activement tes idées, et je suis certain que beaucoup de lecteurs seraient intéressés. Si tu te décides, contacte-moi !

Disque dur et Amiga

Je voudrais prévenir tous les possesseurs d'Amiga 500 qui voudraient acheter un disque dur : méfiez-vous ! Prenez-en un la RAM livrée avec. Pourquoi ?

Possédant un A 500 - 1 Mo, 2 lecteurs -, j'ai reçu pour Noël un disque dur de 80 Mo. Génial ! Super ! J'installe quelques jeux, et pan ! Tous refusent de fonctionner car je n'ai pas assez de mémoire ! Résultat : sur dix jeux installés, seuls quatre marchent ! Civilization, EOB 1 et 2, Elmira 1 et 2 refusent de se lancer. D'une marche, mais sans la musique ! Maintenant, j'économise pour m'acheter davantage de RAM ! Donc, si vous voulez un disque dur, prenez-le mémoire comprise !

Quelques questions :

- 1) Combien puis-je vendre mon A 500, 1 Mo, 2 lecteurs, DD 80 Mo, moniteur couleur fin 90 ?
- 2) Combien coûte un Amiga 1200 ? Est-il 100 % compatible avec l'A 500 ?
- 3) Combien coûtent les barrettes de mémoire ?

Dominique

■ Eh oui, ce sont les petits problèmes que l'on rencontre lorsqu'une machine reçoit un périphérique pour lequel il n'a pas été conçu dès l'origine. En l'occurrence, ton problème vient de la gestion des fichiers par l'Amiga. Contrairement à ses concurrents, l'Amiga gère les fichiers de façon séquentielle, c'est-à-dire que les fichiers sont les uns derrière les autres, et que l'ordinateur doit scanner toute la disquette pour savoir ce qu'elle contient. Cela a

permis d'utiliser 880 Ko sur des disquettes dont les autres ne gèrent que 720 Ko. Si cela ne pose pas de problème sur un petit volume de données, comme une disquette, il en va différemment quand on parle de dizaines de Mo et de centaines de fichiers. Pour éviter ce problème, le driver du disque dur lit les noms et les positions des fichiers et des répertoires au chargement, et les place en mémoire vive. Avec un disque comportant des dizaines de répertoires, ces informations atteignent des tailles astronomiques, jusqu'à plusieurs centaines de Ko ! Il est donc effectivement préférable de prévoir au moins 2 Mo avec un disque dur sur Amiga 500.

Tes questions, maintenant :

- 1) Je dirait 6 000 ou 7 000 F puisque ton disque dur est neuf.
- 2) Environ 4 000 F sans disque dur ni écran.
- 3) Environ 300 F le Mo en barrettes Simms.

Cromagnon

Actuellement, je programme en Turbo Pascal version 4 avec un PC que j'appelle « Cromagnon ». Pourquoi ? Parce qu'il s'agit d'un PC non pas à base de processeur 486 mais 8086. Sans disque dur. Je sais (j'achète une multitude de journaux) que vous parlez, vous les journalistes, comme si tout le monde avait un 486 DX 2/66, un disque dur de 400 Mo et un écran Super-VGA avec carte graphique et sonore Hi-Tech. Eh bien oui, ça existe, des gens qui ont du matériel beaucoup plus... vieux, et sur lequel plus grand-chose ne tourne. Bref, lorsque je vois les lettres classiques comme : «Quelle est la différence entre un 386 DX et un 486 DX et SX», et ensuite votre réponse, je vous le dis, je rigole très fort ! Heureusement que personne ne vous parle, pour l'instant, de DX/2 et de SL, voire Pentium UX, VX ou encore TX et BX (pas Citroën mais Intel).

Yann

■ J'ai « squeezé » la première moitié de ta lettre qui nous apprend que tu es un super-pro du PC et que les processeurs et autres langages n'ont plus de secret pour toi. Elle n'est pas inintéressante, mais bon... Maintenant, si ton PC te permet de programmer et de

faire ce que tu désires, il est parfait. Mais tes reproches m'étonnent : ne dis-tu pas toi-même que la majorité des programmes ne fonctionnent plus dessus ? Si nous conseillons des PC 386 et au-dessus, c'est tout simplement parce que les jeux actuels demandent énormément de puissance. Et si nous expliquons les différences entre les processeurs, c'est pour répondre aux questions des nouveaux acheteurs de ces machines qui, au vu de la prolifération des modèles, ne savent plus à quel saint se vouer. Il n'y a pas, pour l'instant, de questions sur les modèles SL ni sur le Pentium, mais quand il y en aura, j'y répondrai. Voilà !

Disquettes

Qu'ouïs-je, qu'entends-je ? La majorité des lecteurs apprécie la nouvelle disquette de Tilt ? (A propos, sur quoi fondez-vous une telle affirmation ?) Voilà bien matière à me désoler, car pour moi, c'est-à-dire la minorité des lecteurs, elle ne présente aucun intérêt.

(S'cuse, mais j'ai été obligé de censurer, au cas où des yeux chastes avaient par mégarde lu Tilt. NDLR) Oh, excusez-moi, je me reprends. Bon, allons-y en douceur. Je suis résolument contre la « nouvelle » disquette de Tilt, et ce pour trois raisons : ça ne m'intéresse pas, ça ne marche pas et ça coûte trop cher.

Argumentons : je lis assidûment Tilt depuis début 92, avec un plaisir sans cesse renouvelé (non, non, je n'en rajoute pas). Je l'avais acheté pour son prix « démocratique », pris d'un intérêt soudain pour les jeux vidéo. Et v'la-t-y pas qu'on nous refille une disquette avec des démos, et qu'ça coûte quatre balles de plus, non mais !

Pourquoi ça ne m'intéresse pas ? Les jeux en démo ne sont pas des jeux, on en a vite fait le tour et la disquette passe au formatage. Que dis-je, à la poubelle avec deux ou trois cheveux en prime (ça, c'est grave, car le délestage de l'individu n'est plus uniquement d'ordre pécuniaire).

Pourquoi ça ne marche pas ? J'n'en sais fichtre rien ! Depuis que j'achète Tilt + disquette, il ne m'a jamais été possible de la faire tourner sur mon engin. J'ai pourtant déjà réussi à lire une de ces disquettes trifomatées. Est-ce que le

fait d'être en plusieurs formats provoque une plus grande probabilité de défaillance de la disquette ? Toujours est-il que j'en ai eu sept en main, et qu'une seule a montré patte blanche (vous allez me dire que l'échantillon que je prends en considération ne suffit pas pour décrire le phénomène. On en reparlera peut-être dans 13 Tilts !). Cela dit, je n'ai pas un IBM, mais un clone taiwanais 486 DX 33.

Etant donné le surcroît d'argent que m'occasionne l'acquisition de Tilt (pour obtenir somme toute une disquette vierge qui me reviendrait moins cher à la Fnac), je voulais dire qu'il va me falloir faire sans lui. Et c'est bien décevant, car je vais devoir me contenter de PC-Review, qui souffre malheureusement d'une moins bonne implantation (pas de Message in a Bottle), ce qui le rend un peu impersonnel. Mais je vois déjà l'étonnement sur votre visage : « Dis donc, Gaston, qu'est-ce qu'il y a dans ton pascon ? » Je vous le donne en mille, une DISQUETTE ! Oui, m'sieur, elle marche. D'ailleurs, si elle était absente, je serais bien plus heureux.

Mais qu'est-ce qu'ils ont ces magazines, à vouloir nous fourguer des disquettes ? Plus moyen d'acheter une revue de qualité sans sous prétexte qu'on parle de micros, on nous bazarde du soft. Bon sang, les revues dédiées aux consoles ne sont pas bundlées avec des cartouches à plusieurs formats (je sais, c'est un peu fantaisiste, et que même si ça existait, peu de gens achèteraient ladite revue, étant donné le prix qu'elle risquerait de coûter). Et maintenant, Tilt s'y met. Naudijou, vous n'avez jamais eu de problème pour vendre vot'revue dans l'ancien temps. Est-ce encore une affaire de fric ?

Non signé

■ J'ai comme l'impression que tu n'es pas un fan de la disquette... C'est ton droit le plus absolu, en fait, et surtout tes arguments sont en partie bons. En particulier, je suis désolé d'apprendre que ces fameuses disquettes ne fonctionnent pas chez toi. Comme tu l'as deviné, c'est le système de formatage qui est en cause. En pratique, il n'y a que peu de lecteurs de disquettes (en particulier de marque Tandon, Compaq et IBM...) qui refusent de les lire, mais je conçois que ce soit énervant. Si une disquette refuse de fonctionner sur ton PC, tu peux nous la renvoyer avec ton nom et ton adresse, en

précisant qu'elle ne fonctionne pas. Nous t'enverrons en échange une disquette PC-Review. Je sais, cela ne t'avance pas à grand-chose, mais je ne vois pas ce qu'on peut faire d'autre. Voyons tes autres critiques. En premier lieu, que cela ne t'intéresse pas, j'en suis profondément désolé. Avoir une version de démo d'un jeu permet de s'en faire une idée, et même si ce n'est pas parfait, c'est toujours mieux que des photos d'écran. Quant à la satisfaction des lecteurs, nous nous fondons sur le courrier que nous recevons et sur l'augmentation des ventes du canard. Ce sont, me semble-t-il, de bons arguments. Pour finir, il est vrai que cette disquette augmente le prix de Tilt, mais les quelques francs correspondent exactement aux frais des disquettes, de duplication et de mise sous blister. Désolé, donc, mais tu fais partie de cette minorité qui n'apprécie pas la disquette. Et je ne vois aucune solution à te proposer. Bon, tant pis, je suis désolé de te perdre comme lecteur, d'autant plus que ta lettre était sympa - elle l'eût été davantage sans les grossièretés, le style fort peu châtié. Si tu changes d'avis et restes fidèle à Tilt, fais-le moi savoir... Ça fait toujours plaisir.

Tac au tac

- 1) Où est passé le test de X-Wing ?
- 2) Comment est la jouabilité du vrai/faux Street Fighter II ?
- 3) A quand SF II (le vrai) ?
- 4) Où peut-on trouver un éditeur de secteur ? Et ne me dites pas « dans le shareware », donnez moi un nom et un prix !
- 5) Pour la programmation sur PC : - Quel est le meilleur langage ? - Quel est le langage ayant le meilleur rapport qualité/prix ?
- 6) Est-ce qu'une carte VGA 512 Ko est une carte SVGA ?

Mathieu

■ 1) Nous n'avons pas reçu X-Wing, malgré les promesses de LucasArt. On est aussi impatient que toi !

2) Mauvaise (c'est lent et peu maniable), mais c'est une « pré-bêta » (ou une « alpha » avancée, comme vous voulez).

3) Maintenant (normalement).

4) Je te conseillerai celui que j'utilise : Disk Editor (DE), qui est inclus dans les Norton Utilities. C'est le seul à ma connaissance qui per-



mette de comparer deux fichiers depuis n'importe quel point.

Les Norton Utilities coûtent environ 1 500 F. Il en existe de beaucoup moins chers, ne serait-ce que DEBUG, inclus dans le DOS. Mais ils sont moins pratiques et moins agréables.

5) Meilleur programme : à mon avis, Borland C++ pour le DOS et Visual Basic pour Windows.

Meilleur rapport/qualité prix : Turbo Basic ou Turbo Pascal. DEBUG (encore lui) permet de programmer - gratuitement ! - en assembleur, mais, heu, comment dire, il n'est pas très ergonomique...

6) Oui. Toutes les cartes permettant d'avoir une résolution supérieure à 640 x 480 ou plus de 16 couleurs dans cette résolution sont des cartes Super-VGA.

Dossier !

1) Il y a quelques années, vous aviez fait un dossier spécial pirates (Tilt 61), et je me disais qu'il serait peut-être temps d'en refaire un autre pour éviter de lire « pourquoi ne dois-je pas pirater ? » ou autres questions de ce genre.

2) Peut-on espérer une baisse des prix des logiciels en 1993 ? Et pourquoi sont-ils plus chers en France qu'en Allemagne ?

3) J'ai un PC 386 à 33 MHz, et j'adore dessiner et programmer. J'ai donc fait de beaux dessins au format BMP, mais je ne sais pas comment les récupérer (traduire en un autre format). Quel langage dois-je utiliser pour les afficher ?

4) Pourquoi les programmeurs de Microsoft ne réécrivent-ils pas complètement le DOS, car lorsque l'on regarde SETVER, on voit que des fonctions DOS viennent des versions antérieures ? Et, alors qu'Atari gère très bien plusieurs Mo de RAM, le PC ne dépasse toujours pas les 640 Ko de base.

5) Existe-t-il un langage spécifique pour les créateurs de jeux vidéo, pour faire du scrolling, gérer des sprites, etc. ?

Dominique

■ 1) Y a de l'idée. Ce dossier, qui mêlait boutades et informations, était - à mon avis - superbe. Oui, pourquoi pas ?

2) Heu... Toujours à mon avis, non. La différence de prix avec l'Allemagne peut s'expliquer de multiples façons :

différence de mentalité, marché

plus important, et bien d'autres facteurs.

3) Si tu utilises Paint-Brush sous Windows, il sauvegarde (si tu le lui demandes !) au format PCX, universellement reconnu sur PC.

Pour ce qui est de l'afficher, c'est une autre histoire. La majorité des langages permettent d'afficher une image, mais il faut disposer de cette image au format RAW (sans aucun formatage). Or, le BMP, comme le GIF, le PCX et le TIF, pour ne citer que les plus répandus, utilisent tous des méthodes de codage plus ou moins complexes.

Si tu as la possibilité de te connecter sur BBS, tu pourras y trouver des bibliothèques pour tous les langages permettant de manipuler les images. Si tu n'as pas de modem... essaie de trouver quelqu'un qui en a et qui voudra bien télécharger ces fichiers pour te rendre service.

4) SETVER est un utilitaire bizarre, qui vient pallier un problème de compatibilité provoqué par la mauvaise conception de certains programmes. En pratique, certains logiciels testent la version du DOS pour vérifier qu'elle dispose des fonctions dont ils ont besoin. Mais, quand le test est du type « si DOS = 3.1 ou DOS = 3.2 ou DOS = 4, alors OK », le programme refuse de fonctionner avec le DOS 5. SETVER change pour ces programmes le numéro de version, de telle manière qu'ils acceptent de fonctionner. Les fonctions dont tu parles sont donc en fait à jour, et si tu les lances tu auras effectivement « version 5.0 ».

La gestion de la mémoire sur PC est un sujet qui mériterait des dizaines de pages (des centaines ?), mais je vais abrégé. L'une des choses qui m'énervent le plus avec Atari et Commodore est leur incapacité à proposer des évolutions harmonieuses de leurs modèles. Le STE est « presque compatible » avec le STF, le Falcon beaucoup moins, la moitié des jeux Amiga ne fonctionnent pas sur A500+, etc. Sur PC, ce problème n'existe pas. Un 8088, un 286 et un 486 DX2/66 sont tous compatibles. C'est génial, parce que les logiciels fonctionnent quelle que soit votre machine. Mais cela pose un problème : pour préserver cette compatibilité, le DOS ne gère directement que 640 Ko ! On n'a rien sans rien. Il paraîtrait que Microsoft - sur BBS, on écrit souvent Micro\$soft : amusant, non ? - prévoit un MS-DOS 7, 32 bits, multi-

tâche et gérant la mémoire en ligne. Je ferai tout de même remarquer que le DOS 6 n'est pas encore

disponible... Windows NT sera lui aussi 32 bits, et une version « light » est prévue pour un de ces jours.

5) Oui et non. Les programmeurs développent des routines, en général en assembleur, permettant de gérer les graphismes, les sons, etc. Rassemblées en bibliothèques, elles peuvent ensuite être utilisées directement, comme de nouvelles fonctions, et ce quel que soit le langage utilisé. Ces routines sont, bien entendu, top secret...

Amiga technique !

J'ai lu à plusieurs reprises dans vos pages que l'Amiga 500 possédait 4 voies stéréo. C'est faux. Certes, l'Amiga possède quatre voies, mais deux voies émettent à gauche et deux à droite. Vous ne pouvez donc pas considérer que cette machine possède quatre voies stéréo. On peut cependant dire que l'Amiga a 4 voies mono.

Je sais, je chipote, mais croyez-moi, cela pose de gros problèmes aux musiciens. De plus, l'Amiga 1200 ayant les mêmes possibilités sonores, il était important de le préciser.

Le Falcon a-t-il réellement 8 voies stéréo ?

A ce sujet, il paraît que les fameuses cartes son PC ne peuvent produire qu'un seul son échantillonné à la fois. Les voies restantes, paraît-il, ne peuvent produire que des sons synthétiques. Si cela est vrai, il est scandaleux que vous n'en ayez pas parlé ! En effet, 16 bits sur une seule voix, c'est minable !

Guillaume

■ Bon, d'accord, pardon. L'Amiga dispose de 2 x 2 voies en stéréo. Cela fait quatre voies que nous avons pris l'habitude de résumer en 4 voies stéréo. Cela veut dire « quatre voies que l'on peut diviser pour avoir la stéréo ». Ça va mieux comme ça ? De la même façon, le Falcon proposera 2 x 4 voies.

Pour les cartes PC, il y a de très nombreux modèles dont les caractéristiques varient. Les « petites » cartes (Ad Lib, Sound Master+, etc.) proposent 11 voies mono en synthèse FM 8 bits. C'est le son

habituel produit par les jeux sur PC. Il n'y a en fait pas de voie dédiée aux échantillons, ce qui n'empêche nullement d'utiliser ces voies pour en gérer, mais il est nécessaire de bidouiller. En pratique, il faut en associer plusieurs pour obtenir un son de bonne qualité. La Sound Blaster (et compatible) dispose d'un canal dédié aux digitalisations, en 8 bit. La Sound Blaster Pro 1 dispose de 2 x 11 voies FM en stéréo, et de 2 x 1 voies de digit. La Pro 2 dispose de 2 x 11 voies FM + 2 x 2 voies digit. Tout ça, c'est bien intéressant. Mais, en pratique, j'ai sur mon dur un petit programme permettant de rejouer sur Sound Blaster Pro des échantillons sur 2 x 4 voies, avec une qualité comparable à ce que produit l'Amiga. C'est sans doute de la bidouille, mais ça marche ! Ces considérations techniques sont finalement sans grand intérêt, non ? Ce qui compte, c'est le résultat. Ecoute la musique de Dune, tu me diras ce que tu en penses...

Partition

Je t'écris pour te poser quelques questions à propos de mon ordinateur.

1) J'aimerais partitionner mon disque dur, mais je ne sais pas par quel moyen y parvenir. Je possède un 386 avec un disque dur de 40 Mo.

2) Je possède une Ad Lib, Deluxe Paint et Deluxe Animation. Je me suis laissé dire que je pouvais réaliser des jeux avec ces outils et un bon assembleur. Est-ce vrai ? Comment m'y prendre ?

3) Est-ce que les derniers jeux Lucasfilm sont vraiment réalisés avec Deluxe Paint ?

Sébastien

■ 1) Il faut utiliser l'utilitaire FDISK du DOS. Attention, cela efface tout ce qu'il y a sur le disque. Mais, au fait, pourquoi veux-tu partitionner un disque de 40 Mo ? Si tu crées deux partitions de 20 Mo, certains jeux ne pourront tout simplement plus être installés !

2) Oui, mais... Programmer en assembleur nécessite une connaissance pointue de la machine. Si tu commençais par un langage plus simple, comme le basic ou le pascal ? Cela te permettrait de te familiariser avec la programmation, avant de lancer réellement dans l'assembleur.

3) Oui, il paraît que les graphismes (et uniquement les graphismes) des jeux Lucas sont faits avec Deluxe Paint. Mais cela n'a rien d'étonnant puisque c'est LA référence des utilitaires de dessin, aussi bien sur Amiga que sur PC ou ST.

6) Alone in the Dark et Leisure Suit Larry V valent-ils d'être achetés ?
7) Y aurait-il un lien entre votre magazine et PC-Review ?
8) Et pour finir, je tiens à vous féliciter sur la qualité et le sérieux de votre magazine.

Philippe « Xman »

Plume 9 aiguilles !

Je tire ma plume de son étui pour vous poser quelques questions.
1) Pourquoi les jeux sur consoles 16 bits sont-ils plus beaux et plus rapides que sur Amiga, PC et ST ? Je prends par exemple Street Fighter II. Avez-vous la version prochainement disponible sur PC ? Est-elle satisfaisante ?
2) Oil Imperium, Geisha et Barbarian sont-ils actuellement en vente sur PC ?
3) Y aura-t-il une nouvelle version de Prince of Persia sur Amiga, PC et ST ?
4) Connaissez-vous un jeu d'action de qualité sur PC, hormis Street Fighter II ?
5) Pourquoi dois-je posséder Windows 3.1 pour utiliser le CD-Rom ?

■ Ton imitation à la plume de l'imprimante matricielle est impressionnante. Si, si, vraiment...

1) Hein ? Le PC offre des graphismes nettement meilleurs que les consoles (Neo Geo exceptée). L'Amiga et le ST se défendent aussi très bien, même si le nombre de couleurs disponibles simultanément est plus limité dans les jeux. Quant à l'animation, les consoles disposent d'une flopée de processeurs dédiés à cet effet, mais qui servent principalement à animer des sprites et les scrollings. La 3D est encore l'apanage des micros. SF2 PC, que je n'ai toujours pas vu fini, est superbe, il ne lui manque que le scrolling vertical...
2) Non. Ces trois jeux antédiluviens ne sont plus disponibles, sauf peut-être en compilation ou directement chez les éditeurs.

3) Tiens, c'est vrai, on attendait Prince of Persia 2, et puis... rien. Il arrivera un jour. Quand ? No se.
4) Wing Commander I et II, Trolls, Prince of Persia, etc.
5) Windows 3.1 n'est nullement indispensable.

Les jeux, par exemple, ne l'utilisent pas, pas plus que les compilations de shareware. En revanche, pour pouvoir utiliser des applications « MPC », il faut soit Windows 3.0 + le kit multimédia, soit Windows 3.1. Ces environnements sont souvent fournis avec le lecteur.

6) Alone est superbe. Un peu court, mais superbe. Je n'ai pas vu LSL V, donc « no comment ».

7) Oui, nous sommes édité par la même maison, et plusieurs journalistes de Tilt (moi, par exemple) participent aussi à PC-Review.

8) Merci ! Ça sert à quelque chose qu'on se décarcasse !

Atari 500+

Possesseur d'un Atari 520 STE, je ne comprends pas pourquoi, au

moment de la sortie des machines Amiga 500+ et A600, la société Atari n'a pas proposé des machines aux capacités similaires (1 Mo et 32 couleurs) à des prix identiques, ce qui aurait sérieusement concurrencé Commodore et de ce fait relancé Atari.

Cette machine serait actuellement autant sollicitée par les éditeurs que l'Amiga, et cela aurait satisfait tous les Ataristes.

J'ai quelques questions à vous poser au sujet du Falcon 030.

1) Etant donné les capacités du Falcon 030, des jeux comme Alone in the dark ou King's Quest V pourront-ils être adaptés sans disque dur ?

2) Est-ce que certains éditeurs (Electronic Arts, Thalion, Infogrames, etc.) ont des projets sur le Falcon ?

3) Y aura-t-il un CD-Rom pour le Falcon 030 ?

Enfin, j'aimerais que les versions ST des jeux d'abord testés sur Amiga en hits ne soient pas oubliés (Addams' Family, Harlequin, Push Over, etc.), d'autant plus que les hits sur ST diminuent de mois en mois dans Tilt.

Nicolas

Copieur de cartouches

La technique est bien rodée. Les consoles sont à un prix attractif, et les fabricants se rattrapent sur les cartouches. Le piratage n'inquiète que les éditeurs de logiciels pour micro. Mais voilà, l'épidémie risque de gagner rapidement les consoles. Pourquoi ?

Parce qu'une société allemande propose pour la Sega Megadrive un appareil permettant de réaliser des « copies de sauvegarde » utilisables sans la cartouche originale.

On reprend son souffle et on se calme. Je n'ai pas testé ni même vu la machine. Celle-ci est commercialisée au prix de 449 DM – soit environ 1 550 F. Soit moins de quatre cartouches. La publicité affirme qu'en 45 secondes la cartouche est copiée sur une disquette 3"1/2.

Si l'appareil fonctionne bien, il va se vendre. Et vite. Et alors, il va y avoir plus que du mouvement chez Sega et Nintendo !

Cette info, que je trouve de première, va peut-être vous faire rigoler si la nouvelle vous est déjà parvenue, ou surtout si la machine est déjà distribuée en France. Sinon, je vous laisse le soin de dépenser vos sous pour tester l'appareil. Et vérifier la qualité de ce qui peut n'être qu'un méga bluff !

Philippe

■ Il n'y a pas de raison de rigoler. J'avais déjà l'info, mais c'est une bonne occasion pour préciser la situation. Les copieurs pour Megadrive et Super Famicom (ou Super Nintendo si on parle de la version française) sont disponibles au Japon depuis déjà plusieurs mois. Des modèles pourvus de disques durs sont même proposés. Mais commander ce type de matériel au Japon est assez complexe, alors qu'aller faire un tour en Allemagne ne pose aucun problème. En France, aucun distributeur n'a encore osé le proposer (plusieurs en parlent depuis des mois), de peur de représailles juridiques de la part de MM. Sega et Nintendo. Il n'y a pas de jurisprudence en matière de cartouches, et la loi est superbement floue.

Tant que personne n'aura osé se lancer, on ne saura pas si c'est autorisé ou non. Le statu quo, quoi !

■ Que fais-tu du 1040 STE ? 1 Mo de RAM, palette de 4096 (mais seulement 16 en simultané, il est vrai), il y avait là de quoi concurrencer efficacement le A600.

Malheureusement, le prix était (ce n'est plus le cas) un peu supérieur, et surtout les jeux ne tirent toujours pas parti des spécificités du STE. C'est trop tard, maintenant...

1) Comme je l'ai déjà dit, vendre le Falcon (et le 1200) sans disque dur est une très mauvaise idée. Un jeu de 10 Mo en disquettes, c'est la galère.

Et avec la pléthore de couleurs qu'offrent ces nouvelles machines, les jeux vont enfler de façon importante. Produire des jeux comme Alone ou KQ6 pour être utilisés sur disquettes est sans doute possible, mais je ne suis pas sûr que cela soit souhaitable.

2) Une foule d'éditeurs se bousculent au portillon, mais j'attends de voir ce que cela donnera.

A votre place, amis lecteurs, j'en ferais autant...

3) Atari a fait plusieurs démonstrations d'un lecteur de CD-Rom pour le Falcon, mais pour l'instant ce n'est qu'un prototype, et aucune date n'est annoncée.

Pour ce qui est des tests sur ST, le principal problème est que les éditeurs ne nous envoient plus rien sur cette machine.

Ils sortent leurs versions ST en catimini, comme s'ils en avaient honte. Allez, messieurs les éditeurs, un petit effort. Vos jeux se vendront mieux si on en parle, non ?

Courage !

Au Maroc depuis dix mois - et pour encore six mois -, je suis en VSNE, (Volontaire Service National en Entreprise), j'achète Tilt depuis mon arrivée pour suivre l'actualité.

Bref, j'ai vendu mon ST avant de partir, et je pense acheter un PC à mon retour (tous les mois, au vu des baisses, je me réjouis de ne pas l'avoir acheté trop tôt).

J'ai plusieurs questions :

1) Si un CD-ROM compte 600 Mo, pourquoi ne pas en vendre avec 30 jeux de 20 Mo : Wing Commander, King's Quest, etc. ?

2) Quel est le coût de revient d'un CD-ROM par rapport aux disquettes ? Je ne crois pas que cela puisse justifier un tel écart de prix, sauf pour payer le travail réalisé par les auteurs.

■ Mes sentiments compatissants...

1) Ah, mais tu veux ruiner les éditeurs ! Chaque jeu est vendu 400 F, 30 X 400 = 12 000 F, et personne n'achèterait un tel CD à plus de 1 000 F !

Au fait, il y a quelques mois, je vous ai parlé d'un CD Microprose contenant deux jeux.

Ils prenaient moins de 1 Mo (je rappelle qu'une disquette HD peut contenir 1,44 Mo de données), et le CD était vendu 600 F. Impressionnant, non ? Pour l'instant, le CD est surtout intéressant comme support de données (graphisme, musique, etc.) ou pour les compilations de sharewares.

Pour le reste, les éditeurs se contentent d'ajouter un peu de musique ou de paroles, ou remplissent le CD de superbes graphismes animés sans se soucier du jeu lui-même.

2) A la fabrication, le CD n'est guère plus cher que la disquette (d'autant plus que les jeux prenant plusieurs disquettes tiennent sans difficulté sur le CD), mais par contre, la phase de pressage du « master » est très onéreuse.

De toute façon, les prix prohibitifs sont justifiés par les éditeurs par le petit nombre de lecteurs installés. Mais, s'ils vendent si cher, vont-ils motiver les acheteurs potentiels ?

Réflexions

Tilt ! grand journal vénéré de tous, quelques questions me trottent dans la tête depuis quelque temps, et je prends mon bon vieux ST et ma bonne vieille FX 80+ pour vous les poser.

1) Relisez, s'il vous plaît, l'article que vous écriviez sur KQ IV. Relisez ces critiques sur les splendides graphismes EGA.



Réfléchissez à vos critiques actuelles, et dites-moi ce que vous prévoyez pour le futur.

2) Les PC, qui sont chers à votre cœur, ne sont pas des machines de jeu, mais des outils professionnels tout comme les Mac.

Pensez-vous qu'une machine si austère, si peu normalisée, et dont le prix est déjà au plus bas puisse tenir le coup sur un marché qui demande des machines si possible simples et sur lesquelles on puisse optimiser les jeux de façon à les faire tourner le plus rapidement possible ?

3) Le Falcon 030 va bientôt arriver chez les revendeurs, des nombreux développeurs l'ont déjà obtenu sans grande difficulté.

J'aimerais savoir si vous pensez que les éditeurs vont être assez intelligents pour utiliser le mode SVGA qui est présent en standard.

4) J'adore Tilt, mais je remarque que, assez souvent, vous ne répondez pas entièrement aux questions. Pouvez-vous vous justifier sur ce point plus que surprenant pour un si bon journal ?

Un adorateur de Tilt (j'aurais préféré un prénom NDLR)

■ Merci, merci, n'en jetez plus !

1) Facile ! L'avenir, c'est la vidéo. Mais pas celle que nous connaissons actuellement. Je parle de vidéo de synthèse.

Imaginez, vous dirigez un acteur célèbre (ou, pourquoi pas, vous-même), dans un univers réaliste au moindre détail.

Un véritable film interactif. Ou alors un simulateur (Comanche est une ébauche) hyperréaliste.

A mon avis, l'avenir, c'est ça ! D'ailleurs, chaque fois que j'allume mon téléviseur, je me demande si le présentateur est vrai. Et toi, es-tu sûr qu'il le soit ?

2) Je suis en train de taper ce texte sur mon PC. C'est une superbe machine de travail, mais je suis conscient qu'elle ne fonctionne correctement que parce que je la connais bien et que j'ai pu la configurer (pendant de longues heures de tâtonnement) comme il le faut. C'est aussi une superbe machine de jeu. Si tu n'as pas vu tourner Comanche ou Underworld II, tes remarques sont compréhensibles. Va les voir chez un ami, et donne-moi tes impressions.

Je pense que le PC a une place dans l'univers microludique, mais qu'il ne remplit pas cette niche comme pourraient le faire les machines de Commodore et d'Atari (si seulement elles avaient un disque dur en standard).

Pour répondre point par point : je suis en train d'utiliser Windows. Le papier peint représente Gaston, un oreiller sous le bras, qui part travailler. Je ne trouve pas le PC austère. Un logiciel programmé pour PC fonctionnera sur TOUTES les PC (c'est en train de changer avec les 386, mais...).

Le PC est autrement normalisé que les ST et les Amiga.

Quoique tu en dises, les prix continuent à baisser de façon régulière. Enfin, les programmeurs disposant de langages de haut niveau ne se fatiguent plus à optimiser leurs programmes. C'est une erreur.

3) J'espère. Mais les retards répétés du Falcon ne sont pas faits pour rassurer les éditeurs.

Atari ferait bien de sortir vite sa machine des cartons, sous peine de perdre ce qu'il lui reste de crédibilité (après la console 64 bits, y aura-t-il un Falcon «Arlésienne» ?).

4) Vous pouvez me répéter la question ? Blague à part, évitez de le répéter, cela pourrait me coûter - au moins - ma place.

Et je ferai attention à bien répondre à tout, en détail, sans rien oublier. Promis.

RTB COMPUTER

CALL OR FAX NOW !

PRIX SPECIAL EN DIRECTE D'ASIE

- * CONSOLES ET SYSTEMES * NOUVEAUTES * JOYSTICK, CABLE, ADAPTEUR *
- * MEGADRIVE, CD-ROM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. *
- * SYSTEMES 80486 * HARDWARE, SOFTWARE * ACCESSOIRES INFORMATIQUES *

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG.

31, TONKIN ST. KOWLOON, HONG KONG

TEL : (19) 852 728 4803 FAX : (19) 852 387 6066

Eric

Cher. contacts sérieux sr Atari STF pour éch. env. liste. **Hervé GRATTEY**, 23, rue de l'Isle, 02400 Chateau-Thierry.

Cher. contact ST pour éch. démos, utils. Env. liste **Guillaume STRUNCK**, 70, rue de Lagrange, 57100 Manon.

Éch. jx util. et toute la France et tous formats sur PC jusqu'à 486. **Hervé IACONO**, 2667 route de la Colle, 06140 Tourrettes-Sur-Loup.

Cher. contacts sérieux sur PC jx, util. env. liste, éch. rapide et durable. **Sandrine JALBAUD-PLECH**, « Salvan » 81990 Frejairrolles.

Éch. jx utils. PC Amiga. **Michel CHEN**, 12, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31 (W.E. et soir).

Éch. nbx jx sur A500 sensible 50, II, Oxyd, Ween, env. liste. **David THOMAS**, 20, rue du 8 mai, 62143 Angres.

PC cher. contacts sér. **Frédéric ARNALOT**, 1, rue Saint-Saens, 31300 Toulouse.

Éch. utils sur 1040 STF env. liste. **Philippe DIDIER**, 18, impasse de la Pommerie, 60100 Creil.

A 500 Éch. jx utils démos et IES DP. **Anthony LUTZ**, 59, bd d'Anvers, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.50.27.

Éch., ach. ou vds jx divers sur Amiga. env. 1 disk pour liste. **Patrice ARMANDO**, 7/20 Les Alerions, 57500 St Avoild. Tél. : 87.91.31.14.

Rech. contacts sur Ariga pour éch. **Frédéric**, 95 Garges. Tél. : (16-1) 39.93.51.76.

Éch. vds ach. jx ou util. sur Atari STE contact sérieux et rapide. **Lionel GUYON**, 17, av. de Pressense, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.53.44.

Sanwa Dash 2/2/2 41 mhz AM contre C64 New Complet + Log K7 et DSK. **Pierre SOGNO**, La Gliere, 73240 St Genix-sur-Guiers.

Éch. jx sur A600 et Compatible poss. : Great court 2, première, Vroom, Nicky Bourm, etc. Env. liste. **Salim GRENDI**, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.

Cher. contacts sur STE, utils, jx poss. Push Ween D-Day. **Guillaume GIRARD**, 47, av. du Général de Gaulle, 78290 Croissy. Tél. : (16-1) 34.80.02.98.

Cher. contacts sérieux pour éch. sur 1040 ou 520 STE. nbx log. env. liste. **Patrick PORTELLA**, 28, rue Bonaventure Laurens, 13200 Arles.

Cher. contact Amiga pour éch. jx env. liste. **Alexandre RICOME**, 137, ruelle du Major, 59590 Raismes. Tél. : 27.25.52.18.

Cher. contacts sur PC 31/2 et 51/4 rapide, sérieux, env. liste. **Eric SIRIUS**, 13, rue de Pierres, 28210 Neron.

PC TT format cher. contact sérieux pour éch. jx et utils Env. liste. **Grégory FEISS**, 2, rue Vermeer, 78710 Rosny-sur-Seine.

STE cher. contact pour éch. utils ach. cartouches pour Atari XL/XE. **Emile SOW**, « La Marie » 7 448, av. Fournacle, 13013 Marseille.

Cher. un tas de jx Amiga : avantage tennis, John-madden, Striker, wc rugby, final fight, Jaguar, Clarusm. **Frédéric ROQUES**, 77, av. Louis Cordelet, 72000 Le Mans. Tél. : 43.77.03.31.

Cher. contacts sur Atari 520 ST pour éch. jx. démo, util. Env. liste (520 ST + extension). **Ghislain MACE**, 3, place H. Berlioz, 67150 Matzenheim. Tél. : 88.74.13.46.

Cher. méga. contact Amiga. **Guillaume DUVEAU**, 8, rue des écoles, 68700 Uffholtz. Tél. : 89.39.73.30.

Cher. contact sympa 18-25 ans sur STF/E pour éch. jx. idées. **Philippe SEBHI**, 445, quartier Saint-Hermén-taire, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.19.55.

Cher. contacts sur Amiga. Env. listes. **Olivier DEJAE-GERE**, 24, rue Henri Ghesquieres, 59155 Faches Thumesnil.

PC 486DX33 éch. jx démos, utils sur format 3,5. **Didier LE BRAS**, 63, bis av. Carnot, 93140 Bondy.

Éch. jx utils sur STE env. listes. **Pascal LACROIX**, 32 av. d'Occitanie, 11600 Malves en Minervois.

Éch. ou vds jx A500 PC prix sympas en éch. rapides rech. contacts sérieux. **Guillaume ROUSSEL**, 172, rue du Bois des Sapins, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.84.00.40.

Éch. ou vds jx sur Amiga ou SFC. **Jérôme HURE**, 71, rue Jacque d'Auxerre, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.43.85 (W.E.)

A1200 cher. A1200 pour éch. log. spécial 1200 et autre, cher. Links poss. nbx jx. **Patrice SCHALK**, 1, route de Corbeil, B1 1, apt 141, 91180 Saint-Germain-Les-Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.68.37.

Rech. jx. démo, utils sur C64 Disk. éch. ou ach. à bas prix. **Michel LOUVET**, 25, rue des frères de Lima, 62460 Division.

Rech. contacts sur PC. **Hervé-Charles MOUTHAEVE**, 237 bis rue du Général de Gaulle, 59370 Mons-en-Barœul.

Les images de synthèse vous intéressent : échangeons suggestions et réalisations. **Yves TAZIBT**, Résidence Mariélie B1 A9, 13130 Berre l'Étang. Tél. : 42.74.35.20.

Éch. jx, util. démo sur Amiga contre pin's, télécartes... vds A500 + 1200 disk + 10845 + ... Vds télécartes. **Johann FAILLARD**, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.36.06.

PC cher. contacts pour éch. jx avec Doc. cher. éduc. **Ghislain LETELLIER**, 1, rue St Antoine, 53100 Mayenne. Tél. : 43.04.83.35.

Éch. ou vds jx d'aventure sur PC 3, 5" en français : poss. **Bargon Attack** et **Laura Bow 2** (orig.) **Julien WAL-QUEMANE**, 4, rue Gambetta, 57000 Metz. Tél. : 87.63.56.41.

A500 éch. jx, utils sérieux, rapide. **Antoine ZANELLA**, 4, impasse des Eglantiers, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél. : 87.58.54.85.

Amiga cher. contacts sur Amiga A1200 déb. s'abstenir env. listes. **Philippe RODIER**, 31, rue Lamartine, 79230 Aiffres.

Éch. sur Amiga et PC 3P 1/2 VGA jx et util. env. liste. **Ronan CASTREC**, 1, allée du Courtil, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.78.12 (W.E.)

Éch. commanche. **Laura 2 VF**, Incaweem, etc contre autres orig. PC, 3,5 rech. **Legacy Ebo III**, **Julien THIERRY**, 33, rue E. Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.

Éch. jx sur ST et Amiga poss. vds disk vierges 5 F. **Laurent JOUBERT**, 38, rue Pascal 92000 Nanterre.

PC-Amiga. Cher. contact pour éch. déb. bienvenus. **Stéphane FOULON**, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (W.E.)

PC3 1/2 5 1/4 cher. éduc. jx, utils **Jean-Marc WIBART**, 16, rue Prarond, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.28.32.

Cher. contacts sérieux rapides et sympas sur ST poss. **Goblin 2**, **Ween**, etc... **Camille CITERNE**, 16, rue de l'École, 11250 Verzeille. Tél. : 68.69.45.13.

MAC : éch. log. (orig. Dompub) jx, util., Pro, divers env. liste. **Olivier VUILLEMIN**, 28, rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.

Cher. contacts sérieux sur Atariste jx util. démo, env. liste. **Claude BEGEY**, 12, allée des Alouettes, 88150 Girmont-Thaon. Tél. : 29.31.56.95 AP 18 h.

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY**.

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :



TILT minitel

9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

disquette Transity au prix de 25 F

disquette + câble au prix de 100 F

NOM : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code Postal : [] [] [] [] [] [] VILLE : _____

MARQUE DE VOTRE MICRO : _____

FORMAT DISQUE : 3"1/2 5"1/4 CABLE : DB 9 DB 25

Ech. Programmes 3, 5 p x 4, 25 p pour Apple 2 GS, 2E ET 2C. cher. logs de prtion assembleur et plus. **Pierre GARCIA, 67, rue Zella Melhis, 38400 Saint-Martin-D'Hères.**

Ech. ou vds Sharp PC-E 500 (Ordi de poche contre tout pc Portable). **Bernard DACOSTA, 106, rue Caffeau, 59111 Bouchain. Tél. : 27.27.79.03.**

Cher. correspondant A 500 pour éch. jx util., démos. **Olivier ROCHETTE, 7, rue Moussard, 20600 Luisant. Tél. : 37.34.20.69.**

A 500 cher. contact sérieux poss., nbx jx, ach. 6128 + jx, px : 1 000 F maxi (coul). **Fernand TAVARES, 30, rte de Chateaufort, Le Nercors, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Ech. jx, utils, démos sur ST et Amiga, vds jx sur S. Nintendo 400 F à 450 F. **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

Cher. contact pour éch sur STF (E) util. jx, démo, début acceptés. **Bruno CRATTEPAIN, 4, Résidence la Croix des Ormes, 95500 Gonesse.**

Ech. jx sur ST ou Amiga. Env. liste. **Fabrice BERTRAND, C 111, 18, rue de Chailion, 75014 Paris.**

Ech. jx sur ST. **Yannick BROSSARD, 9, av. Michelet, Claouey, 33950 Lege. Tél. : 56.60.72.15.**

Ech. jx sur Atari ST. **Karine FOURNIER, 28 D/ 17, rue Etienne Dozet, 59260 Helfemmes, Lilles. Tél. : 20.33.45.60.**

Ech. jx et util. sur Amiga. **Philippe POIDEVIN, 55, Côteau Fleur, 59121 Prouvy. Tél. : 27.31.21.63.**

Vds Ach. éch. jx util. et Démos sur A 500. Env. liste. Sérieux et Sympas. **Franck SALINAS, 5, rue de la Cage, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.41.89.**

Atari ST/Falcon cher. codeurs, Graphistes sérieux et dispos, pour création jeu, vds mon., px : 800 F coul. **Philippe MOURGUET, 11, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.48.06**

Ech. vds, jx STE, poss. (Epic, Striker, Fire, Ice, Wizkid, Harlequin, etc). **Michel MARDI, 6, rue des Tulipes, 91390 Morsang-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.01.12.**

Cher. contacts sérieux sur ST pour éch. Env. liste. **Arnaud RIVET, 77, cité des Chardons, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.09.13.57.**

Ech. jx sur A 500 poss. dble bug, préhistorik 2, super-caudron... début acc. **Philippe TAVERNIER, 56, rue Fernand Stassin, 59552 Courchelettes.**

Ech. jx sur C64, poss. T2, GI JOE, H.Hawk, Robocop, F14, Tomcat, Batman, Back To Futur, Blues Brothers (Disk). **Patrice GACHET, 2, place Antoine Borrel, 73200 Albertville.**

Vds, éch., jx, démos, utils sur Amiga. **Mario ADAM, Garzerin, 29300 Baye. Tél. : 98.96.83.01.**

ST éch., vds, jx, utils, démos. Sérieux, rapide. **Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg.**

PC AT 286, EGA cher. jx de Foot de Management, vds ou éch Test Drive 3 et The manager. **Frédéric DURAND, 9, rue de Bruys, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.74.22.**

Ech. GB + 5 jx + écoul. + sacchoche ctre GG + 2 jx. **Vanessa TEPIE, Le Bourg Soli, 14280 Bonnemaison. Tél. : (16-1) 31.77.22.17 (18 h à 19 h).**

PC 486 S Blaster Pro 2 lecteurs, HD, éch. tous genres de programmes, rech. drivers pour Tseng-Labs. **Jean-Robert NOUGARET, Rés. le Mail, Bât 6, Bd jourdan, 13014 Marseille.**

Ech. NES contre GB ou autre console. **Jonan DARRE, 6, allée d'Andrézieux, 78018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.41.14 (ap. 17 h).**

Cher. contact Amiga sur Alençon et sur Le Mans. **Frédéric ROQUES, 43, bd Lenoir Dufresne, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.10.44.**

Ech. 150 jx ST contre console, vds Supervision + 4 jx, px : 600 F ou éch ctre GB ou GG + jx. **Nicolas MOELLO, 77, rue du Général de Gaulle, 56390 Grand Champ.**

Ech. Epic (orig. neuf) ctre Gods, Final-Fight sur A 500 + éch 464 + coul. ctre 50 jx. **Driss ELOITANI, 15, rue de France, 57200 Sarreguemines.**

Ech. ach. et vds logs à très petit prix. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillet, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Ech. ou vds jx sur S. Nintendo/NES/Famicom. **Jean-François PICARD, 23, rue des Vosges, 67140 Mittelberghelm. Tél. : 88.08.53.90.**

Ech. vds jx sur Amiga Atari PC. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.56.02 (ap. 18 h 30).**

Cher contact sérieux sur PC. Env. liste. **Linda BENIMERGUI, 88, rue Joseph Demaistre, 75018 Paris.**

Ach jx sur A 500, vds black Crypt : 170 F, rech. Bird of Prey pas trop chère! **Philippe BACHET, 44, av. de Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Atari STE cher. contact sérieux, rapide et durable pur éch. jx un titre pour réponse. **Cyril CLEMENCEAU, 5, allée des Lilas, 49290 Chalonnes/Loire. Tél. : 41.78.24.42.**

Cher. contact sérieux pour éch. jx util. sur A 500. Env. liste ou disc. **Lucien PRONNIER, 60, rue P. Semard, 59552 Lambre les Douri.**

Le 12 décembre : 1^{er} Tournoi de jx vidéo sur Amiga, SFC, NEC. Inscriptions après 20 h. Une SNES à gagner. **CLUB NEC, 517, rue de la Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Cher. contacts PC 386 3 1/2; 5 1/4 éduc. divers 80-62-59-76 ach. SBII jx NES : 150 F. **Jean-Marc WIBART, 16, rue Pharond, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.28.39.**

Ech. log sur PC 3 1/2 et 5 1/4, Only Serious, contact Please. **Philippe BAES, 11, rue Croix Pigeon, 10000 Troyes. Tél. : 25.74.08.67.**

Vds, éch. jx sur PC Amiga, S. Famicom, ex : LBOW2 Mantis Links Pro 386, Theatre of War etc... **Philippe MA, 9, villa d'Este, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.41.05.**

Ech. programmes en Amos sur Amiga (Sources, jx, utils., musiques, Samples... etc). **Eric HILAIRE, 66, bd Pasteur, 07400 Le Teil. Tél. : 75.49.13.05.**

Cher. contact sur A 500 + pour éch. jx, démos, util. Env. liste. **Guillaume CARBAIN, 28, route de la Chatre, 36100 Issoudun.**

Ech. jx PC Another World, Prince of Persia, Battle Chess, Grand prix. **Bernard CAPUANO, 83, cours Vitton, 69006 Lyon. Tél. : 72.43.09.98.**

Cher. contacts sympas pour éch sur ST. **Arnaud SALTRE, 26, rue de la Procession, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.71.58.55.**

A 500, cher. contacts sérieux pour éch. jx et éduc. **Francis LEGOUVERNEUR, 7, bis rue des Violettes, 54800 Confians.**

Cher. contact sér. sur PC pour éch. jx utils, log. (Env. liste). **Henri JALBAUD-PUECH, « Salvan », 81990 Fraijolles.**

A 500 cher. contact pour éch. jx, util., dom. pub, démos. Env. liste. **Florent MAURY, 20, rue Benjamin Daudel, 84600 Valréas.**

Cher. contact Amiga sur Lyon, Villeurbanne et env. pour éch. sérieux de jx et utils. **Eric BONNICHON, 6, rue Camille Koechlin, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.86.45.**

Cher. sur ST, contacts sérieux et durables, pour éch. (jx, utils, etc...). Env. liste. **Thierry DORMOY, 4, av. Gambetta, 38500 Voiron.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 112

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

LA DISQUETTE TILT

LOCOMOTION-PC / LEMMINGS 2-AMIGA / NICKY BOOM-ST

**AVANT DE NOUS
CONTACTER, SUIVEZ BIEN
LA PROCÉDURE DÉCRITE
DANS LE TEXTE.**

Comme vous vous en doutez, la disquette Tilt est maintenant devenue partie intégrante du magazine. Malgré les problèmes qu'elle peut poser de temps en temps, nous nous efforçons de vous satisfaire à chaque fois. En ce sens, toutes vos suggestions sont les bienvenues. Préférez-vous les utilitaires, les démos jouables, les slideshows ? N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos préférences. En attendant régalez-vous avec les trois démos jouables de ce mois-ci.

Morgan Feroyd

LOCOMOTION SUR PC

Voici un jeu très classique mais particulièrement amusant. Le principe est simple : vous êtes chargé de gérer un trafic ferroviaire. A vous de vérifier les aiguilleurs pour que chaque train arrive à bon port. Ce jeu de réflexion ne manquera pas de vous plaire.

**LEMMINGS 2
NÉCESSITE 1 MO DE RAM
(AMIGA 500 +, 600 OU 500
AVEC EXTENSION)**

LEMMINGS 2 SUR AMIGA (1 MO)

Que dire de ce jeu mondialement célèbre ? Comme vous pourrez le constater, les actions des Lemmings sont beaucoup plus variées que dans le premier épisode. Vous pourrez essayer trois tableaux (deux avec la tribu du cirque et un avec la tribu médiévale) de ce nouveau hit (test complet dans ce numéro).

NICKY BOOM SUR ST

Sautez, courez, bondissez avec ce charmant personnage qu'est Nicky Boom. Explorez le premier niveau de ce jeu de plates-formes et ramassez tous les bonus à votre portée. Surtout, n'oubliez pas les téléporteurs pour accéder aux cavernes secrètes...

**COMMENT FAIRE
FONCTIONNER VOTRE DEMO ?**
Procédez exactement comme suit.

LOCOMOTION SUR PC (disque dur, souris et écran EGA ou VGA)

Allumez votre PC et mettez-vous sous DOS (une ligne de type « C: » doit apparaître à l'écran). Ne pas lancer la démo à partir de Windows, Norton ou PCTools. Introduisez la disquette (protégée en écriture) dans votre lecteur 3 1/2 et taper A : ou B :. Pour installer le jeu sur disque dur, il faut taper INSTALL C :. La manœuvre sera exécutée automatiquement.

Pour lancer le programme, placez-vous dans le dossier C :/LOCO (en tapant C : puis CD LOCO) puis tapez LOC. Si vous voyez apparaître un message du genre « memory full », adressez-vous à votre revendeur pour qu'il règle le problème.

Il faut un minimum de 540 Ko de RAM libre pour que le jeu fonctionne. Dans tous les cas, il ne faut pas faire d'intervention sur la disquette du genre « dir », « chkdsk » ou autre. Les cartes sonores Adlib et Roland sont reconnues. Pour changer la destination d'un train, il faut cliquer sur les aiguilleurs.

A chaque niveau, vous devrez gérer un train supplémentaire.

LEMMINGS 2 SUR AMIGA (1 Mo)

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0 :). Attendez le chargement du jeu. Cliquez sur « PLAY » pour commencer la partie (les autres options sont déconnectées). Le jeu se maîtrise à la souris. Pour faire agir les Lemmings et les emmener vers la sortie, il faut sélectionner une action (les icônes en bas de l'écran) et cliquer sur le Lemmings que l'on veut voir accomplir cette action. Soyez imaginatif et n'oubliez pas que le décor peut vous servir. Les icônes en bas à droite permettent respectivement de pauser le jeu, de détruire tous

**HOTLINE DISQUETTE :
LE MERCREDI DE 14H À 18H
UNIQUEMENT.**

les Lemmings (oh, quelle honte !), de se servir du ventilateur pour déplacer les ballons ou bien d'accélérer le temps.

NICKY BOOM SUR ST

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A). Le chargement est automatique. Le jeu est jouable au joystick ou au clavier. Tirez sur les ennemis pour pouvoir circuler librement à travers les écrans. Vous pouvez changer d'arme si vous en trouvez dans les tableaux. Si vous appuyez longtemps sur le bouton de feu, vous déclenchez une bombe fort utile pour détruire tous les monstres ou faire apparaître des passages secrets (des escaliers notamment).

PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE

Deux types de problèmes peuvent survenir. Le premier est que votre disquette est physiquement endommagée (disquette cassée ou illisible). Dans le cas d'une disquette cassée, ne l'introduisez surtout pas dans votre lecteur de disquettes. Il vous suffit alors de nous la renvoyer et de joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à préciser l'ordinateur

que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 112, 9-13, rue du colonel Pierre-Avia, 75754 PARIS Cedex 15. Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition une hotline, TOUS LES MERCREDIS DE 14 H A 18 H UNIQUEMENT. Pensez à préciser le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. Appelez le 16 (1) 46.62.21.86. Le préposé à la hotline fera de son mieux pour vous aider.

ERREUR EN LECTURE SUR PC ?

Attention ! Certains PC de marque (notamment les IBM PS/1 et 2, Commodore ou Olivetti) refuseront parfois de lire la disquette Tilt. En effet, il s'agit d'une disquette un peu spéciale puisqu'elle peut être utilisée sur Amiga, ST et PC. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une défectuosité mais bel et bien d'un problème de compatibilité entre votre ordinateur et un PC « classique ». Nous ne pourrions malheureusement pas vous tirer de ce mauvais pas.

ABONNÉS !

Chers abonnés, ne vous offusquez pas si vous ne recevez pas la disquette. Il ne s'agit pas d'une erreur de notre part mais il était malheureusement impossible de vous l'offrir en plus du tarif préférentiel dont vous bénéficiez déjà. Si vous voulez l'obtenir, il vous suffit d'envoyer 4 F par disquette (et par mois) à notre service abonnement. Afin de faciliter votre démarche, voici les coordonnées de ce service : TILT- ABONNEMENT, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Le téléphone est le 16 (1) 64.38.01.25. Notons qu'une offre spéciale vous est proposée. Si vous vous réabonnez aujourd'hui, toutes les disquettes vous seront offertes jusqu'à la fin de votre abonnement en cours.

MONTAGNES

MAGAZINE

N° 157 MARS 1993

NOUVELLE FORMULE

TEST

**LES SACS A DOS
TECHNIQUES**

ESCALADE

**DU NOUVEAU
DANS LES HAUTES
ALPES**

NOUVELLE FORMULE

40 ANS D'EXPLOITS

**TOUT SUR
L'EVEREST**

**FAITES LA VOIE
NORMALE AVEC
DENIS PIVOT !**

BELGIQUE 210 FB. SUISSE 9 FS. ESPAGNE 700 PTAS. CANADA 7,25 SCAN. MAROC 50 DH

L 2056 - 157 - 32,00 F



DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

Voix
digitalisées,
notice et texte
à l'écran
entièrement
en français.

**CELUI QUI CONTROLE L'EPICE, CONTROLE L'UNIVERS
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC ET COMPATIBLES**

JOYSTICK N° 35: 'LE JEU SE TRANSFORME RAPIDEMENT EN UNE VERITABLE DROGUE
ET ON NE PEUT PLUS SEN PASSER' - 91%

GENERATION 4 N° 52: 'UN JEU DE STRATEGIE TOUT SIMPLEMENT GENIAL' - GEN D'OR - 91%

UNE PRODUCTION WESTWOOD STUDIOS POUR VIRGIN GAMES

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIIS CORPORATION
AND LICENSED TO MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING INC.

© 1984 DINO DE LAURENTIIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

© WESTWOOD STUDIOS INC. ALL RIGHTS RESERVED. (P) 1992 VIRGIN GAMES LTD
PRODUCED BY BRETT W. SPERRY. DIRECTED BY AARON E. POWELL, LYLE J. HALL.

DESIGNED BY AARON E. POWELL, JOE BOSTIC.

PROGRAMMED BY JOE BOSTIC, SCOTT K. BOWEN.

TEXT BY DONNA J. BUNDY, RICK GUSH.

ART & ANIMATION BY AARON E. POWELL,

REN OLSEN, JUDITH PETERSON, ERIC SHULTS, ELIE ARABIAN.

MUSIC AND SOUND BY FRANK KLEPACKI, DWIGHT OKAHARA.

FOR VIRGIN GAMES UK:

PROJECT CO-ORDINATOR DAN MARCHANT, PETER HICKMAN.

QUALITY ASSURANCE BY JOHN MARTIN, DARREN LLOYD,

KEN JORDAN, RICHARD HEWISON, PAUL COPPINS.

MANUAL LAYOUT BY DEFINITION.

TRANSLATIONS BY POLY LANG.

PACKAGING BY MICK LOWE DESIGN.

ARTWORK & CREATIVE CO-ORDINATION BY

ANDREW WRIGHT & MATT WALKER.

MANUFACTURING CO-ORDINATION

BY ROSEMARIE DALTON.

EUROPEAN MARKETING: ANDREW WRIGHT.

VGA SCREEN SHOTS SHOWN

Westwood
STUDIOS





Disquette Tri-Format
compatible avec

- AMIGA
- ST
- PC



LEMMINGS 2 de Psygnosis sur Amiga (1 Mo)

Les Lemmings sont de retour ! Cette démo jouable vous présente quelques tableaux parmi les plus délirants du jeu.



NICKY BOOM de Microïds sur ST

Avec cette démo jouable, découvrez l'adaptation sur ST de ce jeu de plates-formes bien sympathique.



LOCOMOTION de Global Software sur PC

Devenez un vrai chef de gare avec cette démo jouable. A vous d'aiguiller correctement les trains pour qu'ils arrivent à destination.

MARS
93